

GAME OVER

Oaia foarte neagră a presei românești

numărul 11 - 48 pagini - 24.000 lei

Final Fantasy VII



**0 experiență
absolut nouă
pentru PC**

Mortal Kombat IV

0 surpriză sau nu?

Black & White

Lionhead nu pierde vremea.

Descent Freespace

The Great War. De la Volition.

Ultim@te Race Pro

Cel mai grav raliu văzut pe PC

Unreal

Tinde să devină ireal

PLUS

Pe CD

- demo FF7
- alte 14 demo-uri
- filme
- utilitare
- patch-uri
- drivere
- coduri

Concurs

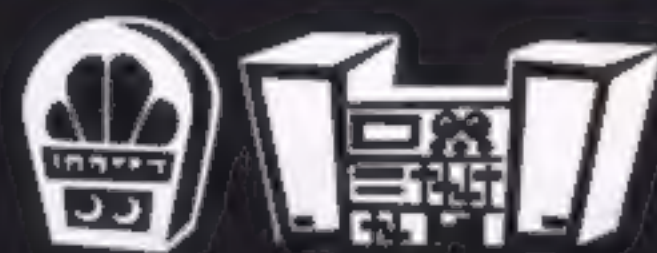
cel mai tare magazin de **JOCURI**

și în plus:

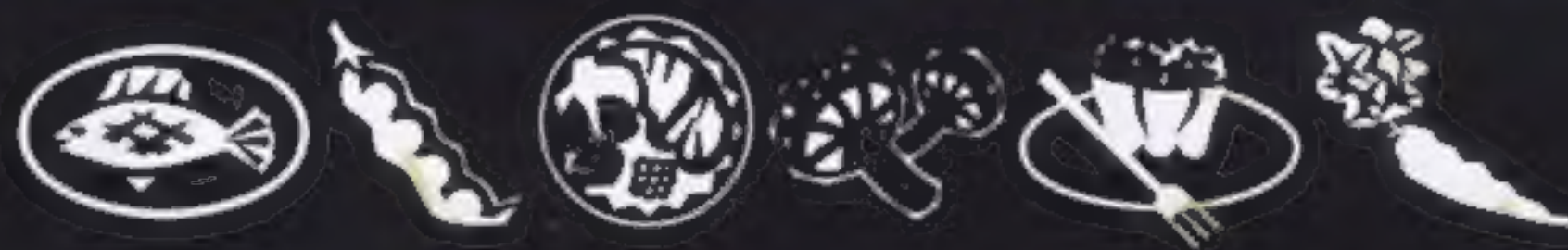
orice fel de subansamble pentru calculatoare



plăci de sunet specializate, din gama Yamaha



orice tip de consumabile pentru imprimante



papetărie



ACUM

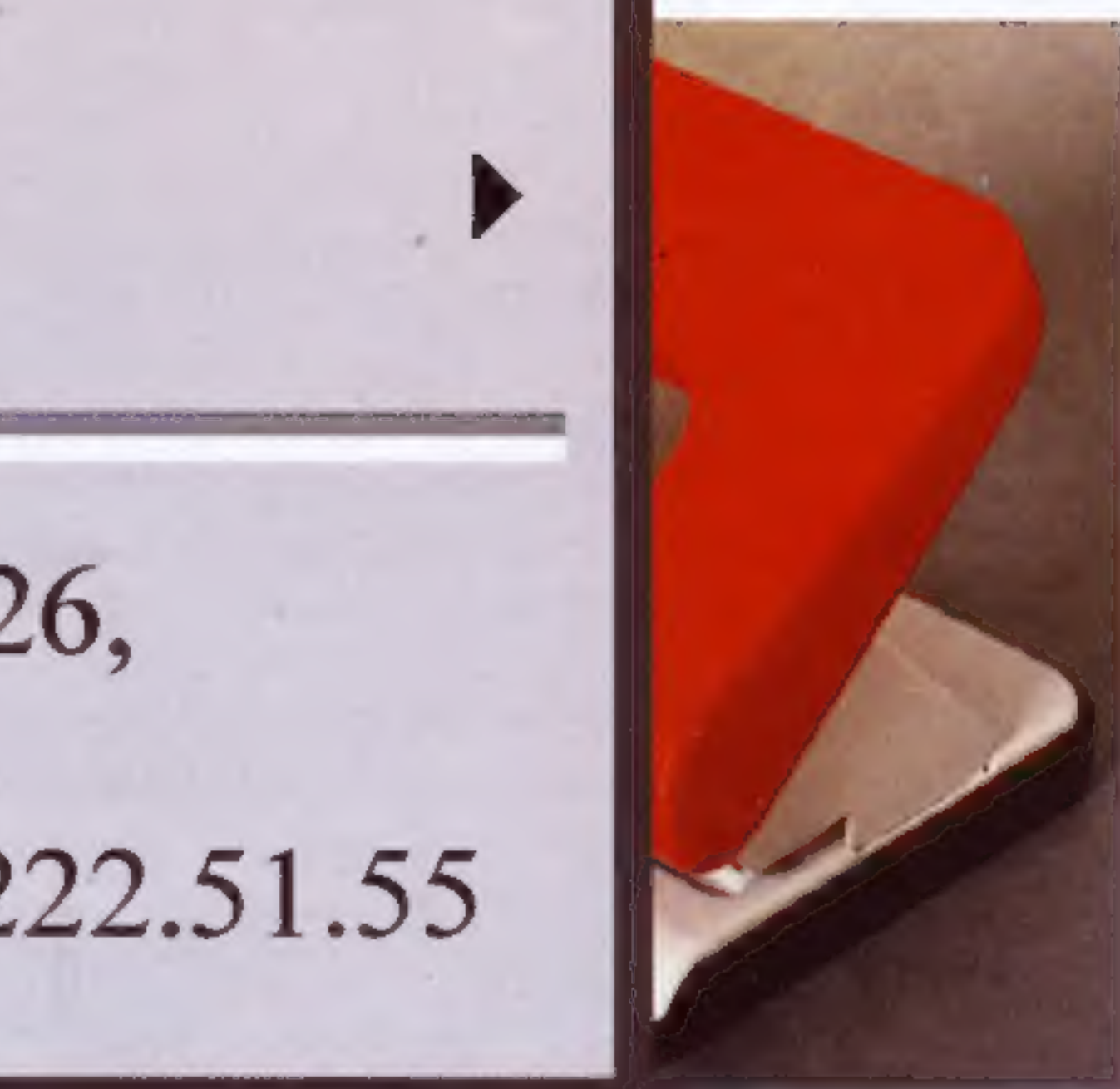
**primim și comenzi
telefonice, cu livrare prin
poștă cu plata ramburs**

Calea Victoriei nr. 41-43, în cadrul Magazinului „Muzica”,
tel/fax: 313.9669; tel: 092.294.914



Papetărie Birotică

Drumul Săbăreni 24-26,
sector 6, București
Tel: 222.97.99, Fax: 222.51.55



Paranoid

Logged in.
Transmitting...

Pregătisem un editorial care mai mult povestea aventurile ultimului număr, dar treaba devine deja banală. Fiecare apariție parcă e o naștere. De fiecare dată e un roman de povestit. Da, stimați telespectatori redacția naște. Greu, alene, arareori, în chinuri și cu multă bunăvoință, fiecare produce. Unii dintre noi mai dau rateuri (MAX e ratangiu șef) și atâta vreme cât nu-l avem pe Ducadam să ne țină pe șină și de brâu în frâu, demența noastră atinge cote patologice. Asta înseamnă că publicul nostru **tintă** se reduce pe zi ce trece. Cin' se aseamănă se-adună zice zicala, iar numărul îndeajuns de nebunilor pe scară națională cred că e în scădere. Ura!

Statisticile oficiale arată că 70% din cei care se joacă pe calculator au peste 18 ani (ne și gândeam să-i spunem Game Over 18) și deja e bine știut că procentul de folosire al unui calculator (global vorbind) este simțitor gravid și majoritar în domeniul nostru. Păi, ori a înnebunit multă lume, ori mi s-a stricat mie rezoluția. Una peste alta, numai dacă socotim că ni s-a furat revista din tipografie și se vindea înainte ca noi s-o vedem (așteptam inocenți CD-ul care a venit cu o lună mai târziu) de a trebui să ne-o cumpărăm singuri, ca să vedem cum a ieșit te miri ce culoare, bănuiesc așa, în placiditatea mea, că sunt destul de mulți loviți și la noi.

Cât despre loviții de dincolo, FF7 spune tot. Poate cea mai semnificativă apariție pe acest an, jocul care a schimbat concepții și a înnebunit atâta lume, ne-a prins și pe noi. Tributul nostru este mărunț dar sperăm că al vostru o să fie măcar de 80 de ore de joc.

Între timp a trecut E3-ul, ca o boare cu inserții de accelerat. Pereți de monitoare au iradiat sutele de ziaristi încât la sfârșitul primei zile, ultimul țesut care mai pălpăia a viață a trecut în neființă. Noi am prins ceva "expusivitate" babane (B&W) am schimbat look-ul (sper să vă placă opera lui Johnny&Bugs), am apucat să măturăm (joia trecută - inițiativă Fane) și am aplecat mai mult urechea la vocile tremurânde.

Avem un JMC la cererea feedback-ului și sper că și restul propunerilor voastre s-au materializat. Poster-ului i-am făcut up-grade. StarCrafter-ilor le-am făcut o surpriză și sunt pe punctul de a vă promite mai mult, dar trebuie să mă abțin, să nu mă bronzes în gură. Dacă și acum își mai bagă cineva poster-ul în buletin (mai ales dacă are dintr-asta nou...) îmi atâră murături în pomul de crăciun și fac paștele cu Mehmed. (De trei ori ura, că mi-am amintit de MDP și de extraterestrii lui.)

Ar mai fi de menționat că UbiSoft a făcut pasul. Și-a deschis prima reprezentanță oficială la noi. Să ne bucurăm și să turnăm peste ea cu apă: poate s-o multiplica. În rest, știți cum e vara... plină de lipsuri. Un Unreal sau un Heart Of Darkness se hotărăsc să se termine și să-și facă apariția după ani grei de muncă, eventual un Dominion, dar cam atât. Să mai turnăm apă.

CD-ul v-a plăcut. E bine. Filmul cu Bill a fost propus pentru reeditare, dar un altul a trebuit să-i ia locul. Să aibă și el (Bill) o zi proastă (badday - filmul). Urare. O interfață este în lucru, cu toate că meseriașii n-au nevoie de așa ceva. Server-ul nostru de Quake se bucură tot mai mult de răi. Asta-i iarăși bine. Roger tot pregătește el ceva nou, dar cred că are ceva probleme la BUS că se mișcă al dracului de încet.

Despre noi ce să spun. Probabil suntem acum la ECTS, ciocnim ca niște descreierați cu toți designerii pământului și ne chinuim noaptea să încropim de un articol pe care să-l trimitem dimineața acasă. Jumătate din noua revistă e gata și așteaptă ultimele știri de la noi. Restanțele plâng dorindu-ne și cu tristețe se gândesc că n-o să venim la întâlnire nici în toamna asta.

În ceea ce mă privește (în monitor) editorialul se scrie ca un fel de Noapte Bună și pentru că de vreo câțiva ani tot am spasme în exprimare sper să fiu mai lesne înțeles, când la ora asta spun mai ușor: GameOver!

End of transmission.
Logging out...

- Andrei Fântână și somnul

..... SUMAR

4. CD-UL
6. GIANTS



Făcut de cei care au adus pe lume MDK-ul, promite multe și deloc mărunte.

7. BLACK & WHITE
8. FALLOUT 2
9. DESCENT 3
10. OMICRON



Omicron, un nume de care nu auzise multă lume, zice că ne arată el nouă.

11. BALDUR'S GATE
16. FIGHTING FORCE
17. NIGHTMARE
- CREATURES
18. RED LINE RACER
20. MOTORHEAD
22. UNREAL

**12. COVER STORY:
FINAL
FANTASY VII**

Cel mai popular RPG de pe console este portat pe PC și reușește să ajungă rapid de tot la calificativul de "nouă experiență".



25. MORTAL KOMBAT 4



Nu mai mulți, dar cu siguranță mult mai șmecheri și mai 3D.

26. FORSAKEN

**27. HEART OF
DARKNESS**



Heart Of Darkness, mult așteptat, a ajuns în chenar negru. Hai c-am glumit, jocul e tare.

**28. FREESPACE:
THE GREAT WAR**

**31. OF LIGHT &
DARKNESS**

32. SANITARIUM

**33. ULTIMATE
RACE PRO**

**34. STAR WARS
REBELLION**

35. DOMINION

36. STARCRAFT

38. WORLD CUP 98

39. LION HEAD

40. DIE BY THE SWORD

42. JMC

43. GAME ROVER

45. MOST WANTED

47. CONCURS



Final Fantasy VII

games\finlffvii

Instalare: ff7.exe

Dezinstalare: manual

Sin

games\sin-demo

Instalare: sin_demo.exe

Dezinstalare: uninstall

Need for Speed III

games\need4sp3

Instalare: setup.exe

Dezinstalare: uninstall

Incubation: TWM

games\incwmdem

Instalare: incwdem.exe

Dezinstalare: uninstall

Motoracer 2

games\motorac2

Instalare: setup.exe

Dezinstalare: Control Panel

Grim Fandango

games\grimfand

Instalare: grim-f.exe

Dezinstalare: uninstall

Queen the Eye

games\queeneye

Instalare: queen.exe

Dezinstalare: manual

Commandos: BCL

games\commando

Instalare: commando.exe

Dezinstalare: uninstall

Recoil

games\recoildm

Instalare: setup.exe

Dezinstalare: uninstall

Lode Runner 2

games\loderun2

Instalare: lr2demo.exe

Dezinstalare: C. Panel

Wargames

games\wargames

Instalare: setup.exe

Dezinstalare: uninstall

European Air War

games\euroairw

Instalare: setup.exe

Dezinstalare: uninstall

Starsiege

games\starsieg

Instalare: ss2-atr.exe

Dezinstalare: uninstall

Montezuma's Return

games\montezum

Instalare: mrdem126.exe

Dezinstalare: uninstall

Forsaken

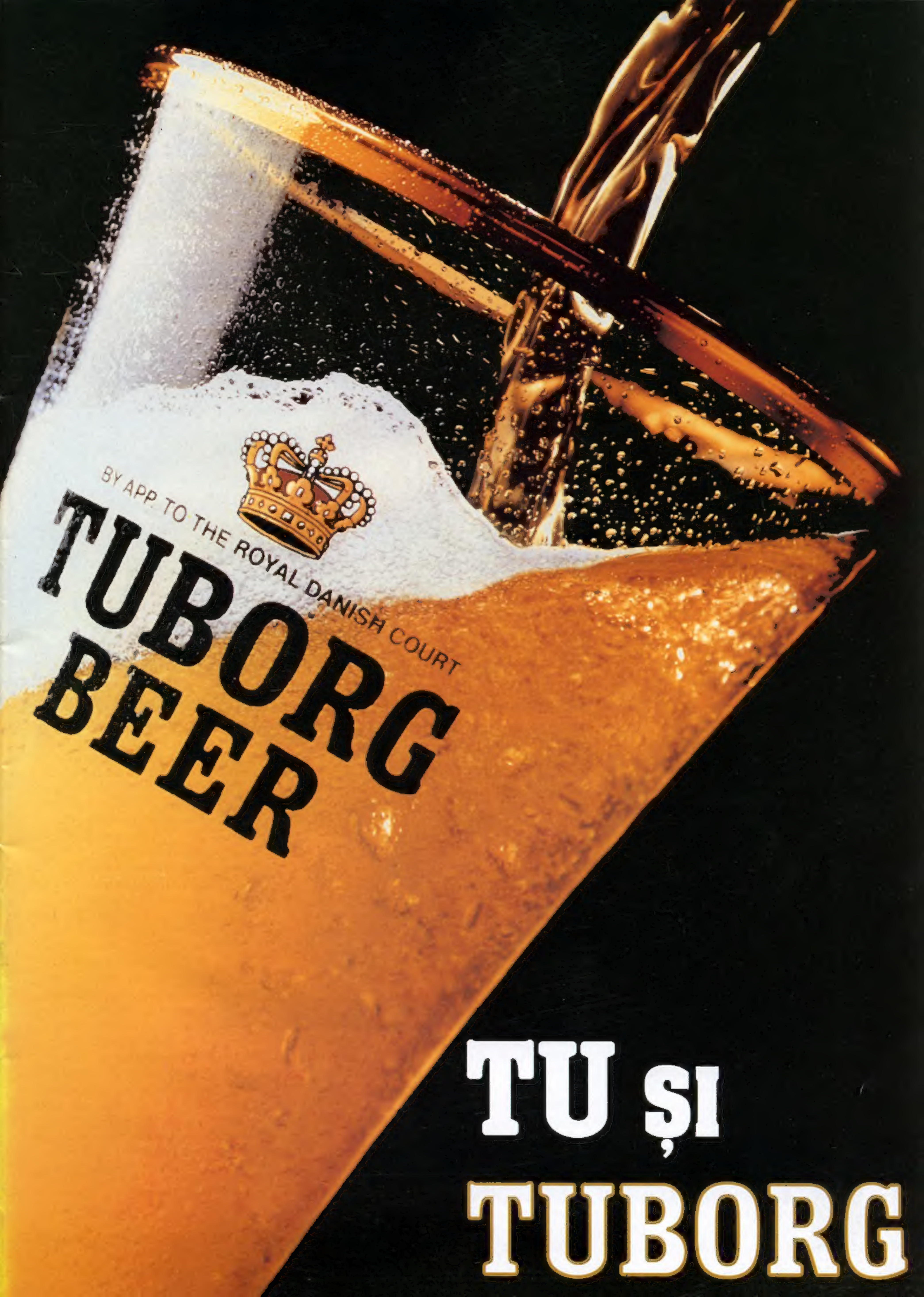
games\forsaken

Instalare: forsk98.exe

Dezinstalare: uninstall



PE CD



BY APP TO THE ROYAL DANISH COURT

**TUBORG
BEER**

**TU şı
TUBORG**

STAND PE VINE Giants

de la Planet Moon Studios

Cred că e nevoie să atragem atenția asupra acelor jocuri care au în spate echipe ce ne-au uimit cu ultima lor producție. Deasemeni e de datoria noastră să-i urmărim pe cei ce se formează acum sub experiența unui succes. Echipele mici pot naște monștrii.

- Afantana

"Te mai uiți la poze, te mai gândești la MDK, mai prăjești un Magic Carpet și-l termini și pe ăsta."

Planet Moon Studios nu spune nimic deocamdată. Pe de altă parte, MDK ar trebui să sune la fiecare dintre noi un clopot. Ei, în timp ce Shiny ne pregătește Mesiah, un joculeț cu îngeri, PlanetMoon Studios, (o parte din echipa MDK) ne promit Giants: monștrii!

Pregătit pentru această toamnă Giants este un "multiplayer combat game" cu elemente de acțiune și strategie. Vei avea de ales între trei rase de monstrălii, care au obiceiuri și tradiții diferite. Fiecare are câte o preferință în ceea ce privește ospitalitatea. Unii își mănâncă victimele, alții le ard, alții le înecă, le răpesc, le îngroapă, mă rog, fiecare după inspirație, constipație, conflagrație sau grație pur și simplu. Toate astea pentru a lua controlul asupra unui loc de vis (m-am simțit ca-n paradis) din gaura unei frumoase nebuloase.

Jocul e plin de surprize zice Alan Plavish, șeful diviziei. Personajele și peisajele sunt cu adevărat originale și bune pentru ambele genuri abordate: acțiune și strategie. Faptul că poți să alegi un personaj din trei (foarte diferite ca tehnici de luptă) contribuie din greu la jucabilitate, mai ales că-ți dă feeling-ul ăla de exploatare - să-l pui pe unul împotriva celuilalt. În plus, ideea asta de a avea patru rase de locuitori ai paradisului complet diferite, ale căror resurse le poți utiliza cum vrei (chiar mâncându-i pe micuți pentru nutriție) dă un dinamism nemaiîntâlnit la nici un joc de acțiune. Cel puțin de mine. Noi încă n-avem nici un motiv să nu-l credem. Nu?

Buun, să vedem ce mai era de spus. Lupta se duce pentru cele 40 de insule mult prea frumoase pentru noi. Cum spuneau ei, chestia asta arată așa, pentru un turist, ca o cascadă plină de culorile vieții când în spatele ei doarme iadul. Cele trei personaje (sau tipuri de personaje) sunt: The Sea Reapers, The Meccaryn și gigantul Kabuto.

Fiecare vrea să fie șef peste cele 40 de insule și în confruntarea lor își vor da la iveală capacitățile și indeletnicirile. Micuțul Kabuto poate zdrobi adversarul așa, cu mâna goală. Asta e o indeletnicire foarte virtuoasă și dragă, mai ales dacă are mâinile curate. Sergiu Nicolaescu să dea faliment dacă se



lar în vremurile acelea puiștii se potcovea cu 99 de ocale de oțel și sarea până la toarta cerului, iar puii de Crevedia erau mari ca niște struți, aveau carapace ca broasca turtle și răgeau ca lei în pustie.



**Vorba ceea din deathmatch:
"Make this easier for both of us. Stand still!"**

află pe acolo.

De altă parte Meccaryn-ii (nu poți ști ce au sub frunza de baobab sau de la care Mecca vin) călătoresc în spațiu aerian și nu stau deloc rău la capitolul hardware. Armament pe capul lor ca păduchii pe capul lui Sam (era o povestire - cine o știe sper să-și dea seama că nu-i vorba despre acea povestire). He he he, ce mă mai distrez!

Am ajuns la Sea Reapers. Desigur ei străbat mările și posedă puteri devastatoare cu efect asupra calamităților locului. Lupta începe pe frumoasele meleaguri ale lui Nică a lui Kabuto a Petrii, un povestitor de-al lor se va fi dus pe apa sâmbetei. De ce? Păi pentru că, fiind atât de mic,

modifici peisajul cum vrei. Asta-i cel mai mare pericol nu? Dai cu munții-n stânga și-n dreapta. Dar nu oricum ci cu simț strategic. Pentru că nu merge așa cu una cu două. Nu știu alții ce simt, dar mie-mi miroase deja un pic a Magic Carpet. Aoleu, sper că nu s-a ars. Vin iute înapoi!

"Chiar ne-am lăsat imaginația să zburde prin porumb, când ne-am apucat de povestea și de design-ul jocului ăsta", zice între timp Nick Bruty, președintele Planet Moon Studios. "Am simțit sentimentul că am inclus toate elementele de gameplay necesare unei strategii destul de complicate, în care trebuie să ții cont de doi adversari și de provocările

fiecărui teren, aducându-te totodată în focul bătăliei, cu tot dinamismul ei cu tot!"

Ei, cu așa explicație, declarație, aberație și inflamație, eu mă declar pus în stand-by. Toamna e pe începute, n-o mai fi mult. Te mai uiți la poze, te mai gândești la MDK, mai prăjești un Magic Carpet, te mai scarpini un pic și-l termini și pe ăsta. Hai că s-a făcut târziu. Mon ami Pierrot, donne moi ta plapumă și hai de dormim... au claire de la lună!

- Andrei

STAND PE VINE Black & White

"Singurul mod de a mă pune cu imensitatea unui asemenea proiect este să-l iau pe bucăți."

Prieteni cu Peter Molineux, am obținut în exclusivitate alături de alte 9 publicații ca PC-GAMER(US), PC-ZONE(UK), imagini din B&W. La E3 a fost arătat cu ușile închise, iar publicitățile s-au dat doar 2 poze. Noi avem toate detaliile direct de la sursă. Fiți pe fază. B&W a fost nominalizat ca cel mai original joc. Ce are Peter de gând. Mă duc să-l întreb. Săptămâna asta mă văd cu el... la ECTS!

De-abia în Mai, a.c. în Atlanta la E3 m-am prins și eu ce-i cu jocul ăsta Black&White, la care lucrăm de mai bine de 9 luni. Tot acest timp disperam cu mâinile ridicate-n ceruri. "Unde e moșule jocul?" Vroiam să știu. Nimeni nu vrea să-mi arate nimic? "Ce dracu' face toată lumea zi de zi aici? Unde spanac e jocul?" De fiecare dată răspundeau ca și cum ar trebui să liniștească un copil tembel. "Totul e OK!" ziceau. Peter, Tim, Mark și Jonty testau deja o versiune primitivă a jocului în rețea, dar nu prea aveau ce vedea. Câteva cutiuță roșii mișcându-se pe un peisaj wire-frame. În ceea ce mă privea, nu eram convins că-i jocul la care lucrăm. Că-i joc în vreun fel. Însă nopțile de "codare" de dinaintea E3-ului au produs într-un final ceva demn de apreciat. Era desigur o versiune de test, pur demonstrativă. Însă multe dintre chestiile știute erau deja "acolo". Peisajele, triburile, vrăjile, creaturile titanice, toate prinseseră viață. Micuții sătenii împrăștiați pe un colț de țară tăiau copaci, pescuiau, arau câmpurile lor fertile. Dai puțin din mouse și se "casteaza" un FireBall peste peisaj, un Ogr cât Godzilla se prăvale peste ei și-i papă ca pe alune.

Dar cum au apărut toate chestiile astea? Ne-am întors din Atlanta și l-am tras de limbă pe Jonty Barnes (Senior Programmer) să mă lumineze la scâfărlie. Logic, la început Lionhead nu avea nimic. Nu tu fișiere, programe, grafică...deci prima treabă a fost planificarea organizatorică a întregului proiect. Treburi ca structura programului, fișierelor, convenții

de nume, modul de stocare a hărții... lucruri care trebuie definite și stabilite dinainte. Odată treaba stabilită, echipa de programatori (4 oameni pe atunci) putea să se apuce de "biblioteci" și "scule".

"Bibliotecile" sunt mici fișiere utilitare ce conțin rutine specializate, cum ar fi o rutină care să aibă controlul ecranului.

"Sculele" sunt programe utilitare care transpun grafica într-un format pe care engine-ul jocului să-l poată citi. Un exemplu ar fi editorul de sprite-uri care aranjează frame-urile de animație. Prima treabă a lui Jonty a fost să se apuce de editorul ăsta de sprite-uri. Mai târziu avea să fie dat la finisat lui Paul Nettleton (junior programmer). Tim Rance a început cu rutinele de rețea. Le-au testat apoi cu joc gen RÂMA pe care Tim l-a scris special pentru chestia asta.

Ca joc multiplayer B&W trebuie să meargă pe LA-uri și pe Internet. Cu toate că jocul se mișcă fluid, el este practi spart în ture. Ideal este să ai un număr de ture pe secundă egal cu cel al frame-urilor. Echipa speră la 40 de fps. Internetul nu suportă 40 de ture pe secundă. Asta înseamnă că Tim trebuie să decaleze cumva numărul de ture, să-l detașeze de frame-uri și să-l echilibreze la loc la celălalt capăt.

Mark a lucrat la AI-ul creaturilor. Deocamdată trebuia doar să-și dea cu presupusul la ce ar trebui să apară mai târziu în joc. Un lucru ca - unde se duce o creatură când îi e foame - e

destul de limpede, dar cum și unde ar urma stocate informațiile care privesc experiențele trăite și ce a învățat o anumită creatură urmează să fie stabilite mai târziu. Mark a stocat toate datele de AI într-un fișier de excel și a scris un programel care să-l citească și să introducă datele în joc. Avantajul este că testerii pot modifica ușor orice caracteristică a vreunui caracter - putere, viteză, etc.

Între timp Jonty a lucrat la rutinele de mișcare. Cum să se



Așa se prezintă jocul, în toată nemernicia măreției sale.

miște un personaj în peisaj (nu sub sau prin ci pe el), cum să încetinească la urcătul unui deal și s-o ia mai repede la vale, etc. În plus a mai făcut un program de navigație în care un personaj să ajungă de la A la B în cel mai firesc și natural mod. Cu programul ăsta s-a făcut cu o copie de Final Fantasy VII. (A pus pariu cu Peter că nu-l poate crush-a și a câștigat). Pe de altă parte Peter a putut (având acest programel gata) să se apuce să dea viață micuților. N-a trecut mult până ca sătenii să se ducă la pescuit, să taie copaci, baa chiar să se însoare și să facă țânci. Desigur cantitatea de AI necesară pentru toate treburile astea e înspăimântătoare. Fiecare țăran trebuie să aibe meseria lui, să i se facă foame, sete să-i vină cheful de...femei, și aste sunt numai câteva.

O altă treabă delicată de care a trebuit să se ocupe tot Jonty a fost comportamentul turmelor. În B&W sunt oi, porci, câțari, care hălăduiesc în turmă, ca să nu vorbim de stolurile de păsări care trec pe cer. Pentru a nu se mișca militărește sau aleator, trebuie niște studii, niște funcții. Jonty a găsit pe Web un studiu de Craig Reynolds bazat pe teoriile lui Boid, prezentat la conferința SIGGRAPH, teorie folosită și de companiile de efecte speciale. Liliicii din Batman Returns s-au folosit de această teorie.

Cu cât aceste rutine se înmulțesc, cu atât cer mai multă grafică dinspre partea artistică. La E3 eram să zic pe la jumătate. Aveam deja 143000 de linii de cod și 16000 de desene. Poți înțelege de ce îi ia unei echipe de 15 programatori și artiști 2 ani să facă un joc. L-am auzit pe Jonty spunând:

"Singurul mod de a mă pune cu enormitatea unui asemenea proiect este să-l iau pe bucăți. Dacă ar fi să mă uit la toată imensitatea lui aș fi mult prea speriat să mă apuc de el"

- Steve Jackson



Poza se cheama "theogreappears.jpg". Pe ogru îl văd, dar unde-o fi jpg?

STAND PE VINE Fallout 2

de la Interplay

Nu stiu ce se întâmplă! Parcă vorbesc cu pereții. Max summonează niste Ifriți, Fane Hexplorează de zor într-un colț (a se pastra la loc rece, ferit de lumină), Paul îndemânează un Dominion, și eu...

"Femei mai multe și mai mândre"

t răiesc cu senzația că Fallout a trecut pe lângă noi fără să reușim să acționăm puternic în vreun sens. În realitate Fallout a fost programat pentru Cover Story, dar a întârziat și a fost "cancelat". Când a apărut a fost destul de târziu pentru numărul respectiv, iar pentru următorul număr era deja prea bătrân.

Cu toate acestea, consider Fallout unul dintre cele mai bune jocuri văzute până la momentul respectiv. Demo-ul a fascinat, iar jocul propriu-zis a atras admirația. Mi-au plăcut universul, scenariul (poate puțin idiot dar bazat pe unul din miturile romantice ale apocalipsei, în viziune SF), modul de desfășurare a acțiunii și libertatea și multitudinea de moduri de a aborda jocul...

Fallout 2: cu susul în jos

Bănuiesc că vă reamintiți scenariul din Fallout, în care trebuia să găsești un cip pentru instalația de purificare a apei din Vault 13. Ei bine imaginați-vă că ați găsit acest cip și că ați terminat cu bine povestea din Fallout. Buuun! După 50-80 de ani de la acest eveniment începe povestea din Fallout 2. Problema e că acum oamenii nu prea mai stau prin Vault-urile alea puturoase, îngheșuite și învechite. Tu ești un fel de "chosen one" (și eventual reales) care trebuie să prezinzi domnia tribului în care te-ai născut. Și pentru că există câțiva nemernici care pun la îndoială capacitatea ta, pentru a-ți dovedi spița... regală trebuie să găsești vestita Vault 13 (de la care a pornit toată problema) chestie deloc ușoară dat fiind că în 50 de ani multe se uită și mai multe se inventează. Simplu nu?! La lucru! No, no, wait! Că nu e chiar așa de ușor.

Țiu-Pac!

Fallout 2 folosește același engine de bază. Realizatorii au lucrat la univers și la personaje. Astfel



"Helăăăul" e cineva acasă? leșiți în cerdac!

Fallout 2 abundă în mutanți, raideri, droizi, șopârle gigantice, plante care abia așteaptă să te degusteze, tot felul de alieni curioși și "femei mai multe, și mai mândre". Unul dintre lucrurile cele mai tari este că vei putea conduce o mașină (upgradabilă pe măsură ce avansezi în joc, micșorând astfel timpul pierdut cu deplasarea prin World Map. La capitolul arme Fallout 2 nu stă rău deloc. Vor apărea o serie de arme noi, diverse, arme care se pot combina între ele, anumite locuri de pe hartă nu vor fi vizibile decât în momentul în care ai informații despre locația acestora (nu cum era Fallou-ul în care dacă știai dinainte unde se află un oraș nu aveai decât să te duci direct la acela), AI-ul personajelor controlate de procesor a fost îmbunătățit sensibil și vei putea să-ți "aproprii" mai multe personaje pe parcursul aventurii. Personaje care să-ți însoțească propriul erou în luptă...

În rest, așteptăm jocul pentru octombrie. Am zis.

- Johnny



"Descent și Descent 2 au oferit niște senzații noi jucătorilor, Descent 3 nu se mulțumește numai să continue tradiția" - Alan Pavlish, division director, Interplay

din noul acesta, la E3 - al mai mare târg de jocuri pe computer din lume - Interplay-ul a anunțat oficial faptul că Descent 3 se află în producție. Cei care se îngrijesc de data asta de continuarea "mineriadei" sunt Outrage Entertainment, fapt deloc în măsură a ne speria, având în vedere că sunt o divizie a Parallax Software, adică practic "e tot ăia". Ceea ce a adus Descent-ul ca noutate a conceptului a fost libertatea totală de mișcare într-un mediu 3D. Adică ceva mai 3D decât în Quake sau altele asemenea, mișcarea făcându-se în toate cele trei planuri de care am învățat la geometrie. Odată cu odrasla numită Descent 2, a fost adăugat unul din cele mai rele AI-uri pentru inamici întâlnite într-un joc de acțiune, apărând și câteva idei numai bune în context. Ce vreau să spun e că Descent 2 a reușit să fie pentru Descent o continuare viabilă, plină de gust și nu numai o serie de gablonzuri atârinate pe același schelet prăfuit al măritului predecesor. Ceea ce, printr-un raționament simplu, ne îndreptățește să credem că Parallax - sau, mă rog, Outrage - Software știe ce face, iar Descent 3 se va ridica la înălțimea așteptărilor. Având aceeași libertate de mișcare și folosind un engine în totalitate nou, jocul va fi primul ce va permite trecerea în timp real de la spații interioare la un peisaj exterior. Perspectiva mi se pare mai mult decât apetisantă. Poți la o adică să ieși afară din mină și să începi caftala cu forțele inamice de la sol, ba chiar cu cele din aer, toată trecerea asta făcându-se în timp real, ceea ce înseamnă că lipsesc timpi de încărcare sau altceva asemănător. Ca și cum în Quake ai sări "gardul" nivelului evadând în natură și luptând... știu eu, pe niște dealuri, prin niște păduri, mă rog, într-un altfel de peisaj. Ideea e excelentă și tinde să crească realismul, făcând în același timp mai complet universul în care se duce lupta și, implicit, mai complex, mai adânc și mai aproape de ceea ce ar trebui să fie.

Și pentru că tot au introdus exteriorul în joc, producătorii s-au gândit să-l împodobească cu toată gama de accesorii meteo disponibile. Așa că o să bată vântul, o să curgă ploaia, o să urle furtuna și o să-ți

Unul din jocurile cele mai apreciate la vremea în care DOOM-ul încă făcea furori, a fost producția celor de la Parallax Software, Descent. Mai întunecos, mai cu roboți, metal și ulei, Descent-ul a rezistat bine, iar ...



inghețe nasul dacă nu ești atent și te dai prea aproape de monitor.

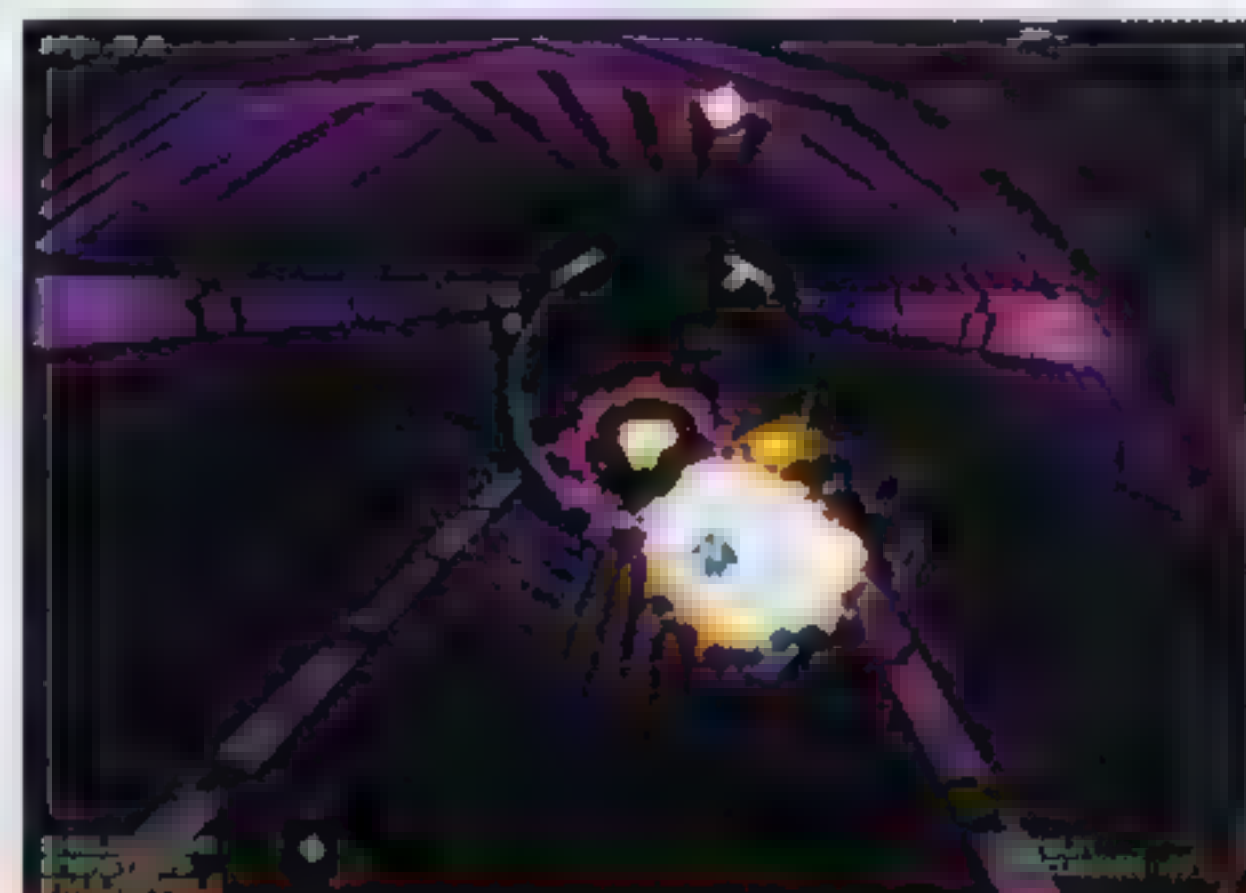
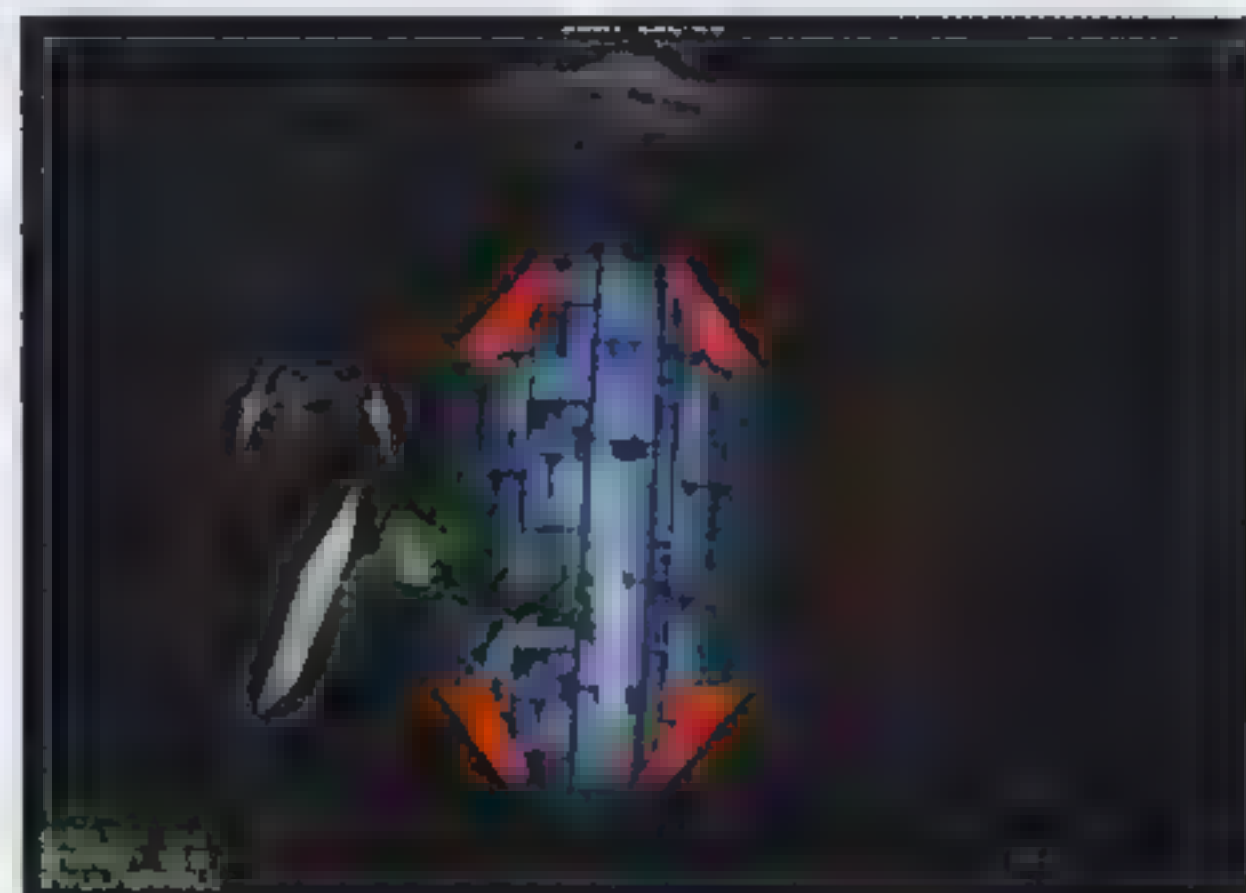
În rest, Outrage promite pentru inamici cel mai puternic AI de până la ora actuală. O să ai la dispoziție trei nave noi și zece arme feroase, având de spart capul adversarilor de-a lungul unui cârd de 15 niveluri. Numărul pare destul de mic la prima vedere, dar dacă ținem cont de gradul de haos întâlnit într-o hartă "fully 3D" și plecăm urechea și la argumentul că nivelurile astea o să tindă ușor spre calificativul "imens", lucrurile se îndreaptă rapid. Se mai zice că o să existe niște puzzle-uri mai sofisticate și obiecte mai multe și tot așa, bla-bla, bla-bla...

Încă un aspect la care s-a lucrat este scenariul - capitol la care Descent a avut de suferit puternic, neridicându-se dincolo de complexitatea unei povești de tip Rambo. Povestea continuă peripețiile lui prăslea cel viteaz din momentul în care s-a terminat Descent 2, scenariul construindu-se cu fiecare nivel.

În ceea ce privește hardware-ul nu se știe mare lucru în afara faptului că va avea suport pentru 3Dfx, Open GL și Direct 3D, totul rulând sub Windows 9x.

Și dacă ne gândim că are - cum altfel - și posibilități de multiplayer (asta este ceea ce se cheamă o informație inutilă, redundantă și mai cum vreți voi) se cheamă că nu mai trebuie decât să așteptăm sfârșitul lui 98, respectiv începutul lui 99, ca să putem verifica pe viu treaba.

La coada cozii, chiar se simțea nevoia unui 1st person un pic diferit ca idee și univers de ceea ce - cu mici și sperăm geniale, excepții - se



Screenshot-urile nu sunt accelerate și totuși n-arată rău. Dacă mai adăugăm un 3Dfx în ecuație, soluția e diferită sigur de D.

găsește și, posibil, urmează să se găsească pe piață în anul ce va urma: engine-urile de Quake 2 și Unreal, sub diferite forme, la diferite puteri și cu diverse "îmbunătățiri radicale".

La începuturile timpului, în această lume paralelă numită Phaenon, demonii Ultimului Cerc au fost în sfârșit învinși de oameni. Împotriva hoardelor furioase ale monstrului Astaroth, un singur om a dovedit brand și cap. Numele lui e Kushutainn.

"Făurarii lui l-au făurit o făuritură mare ca un fel de depozit de suflete"

ROLOG

Pentru a-l ajuta (și pentru a avea o șansă) în lupta finală, magii acelei vremi și-au închis sufletele într-o sabie celebra: Barkayal. La ultimul atac, Kushutainn și-a făcut culoar printre rândurile hoardelor de monștrii, acoperind Phaenon-ul în sângele lor. Ajuns în fața lui Astaroth au început o tablă mică: parte-n parte s-au tot fript timp de 7 zile și 7 nopți. În dimineața celei de-a 8 zile, oamenii au îndrăznit să se apropie.

Astaroth zăcea pe locul luptei, doborât. Kushutainn însă dispăruse. L-au căutat oamenii peste tot, dar fără nici un rezultat. Apoi în grabă au făurit o cușcă din Apilande, au închis monstrul în ea și l-au aruncat în lavă. Nimeni nu l-a mai văzut, nimeni n-a mai auzit nimic apoi despre Kushutainn. Numele lui a fost slăvit și prea slăvit, devenind un mit și apoi o legendă. Câteva sute de ani mai târziu mulți se mai întrebau dacă el chiar a existat.

LOG

După luptă, Kushutainn a căzut istovit în apele râului Drayn și s-a trezit pe meleagurile Mahahale-elele unde, revenindu-i cunoștința și-a dat seama că a fost învins. S-a exilat într-un templu având ca singur tovarăș sabia Bakayal, așteptând secole ca cineva să vină să-i ceară sabia pentru a-l ușura de greaua povară a neîmplinirii sale. Treaba e ca nimeni nu știe unde e templul ăsta al lui. Tot ce a transpirat e că (după Marea Carte a lui Nout) pentru a ajunge la templu trebuie să străbați câmpiile bânuite de spiritele eliberate de Kushutainn în acea luptă și care-l apără de atunci fără încetare.

ÎNSĂ...

Milioane de ani după eveniment, suprafața Phaenon-ului este iar bântuită de spiritul lui Astaroth și totuși nimeni nu se arată vrednic de sabia Barkayal. Stingerea ultimului soare existent și la îndemână duce acum la înghețarea întregii planete. Pentru a rezista eternului întuneric și răcoroaselor temperaturi (BTW: Sub 1 grad K, hidrogenul devine un pic metal. Temperaturi dintr-astea



Imaginea asta mă umple de sentimentul nimicniciei. La fel cu probabil îi umple nava - cred - de față pe aia din dreapta.

de sub 1K atingându-se prin o suită de operații, cea mai frumoasă fiind "metoda demagnetizării adiabactice") oamenii s-au strâns în 5 orașe independente aflate la borcan, sub un cupol de cristal. La geografie învățăm că aceste orșe sunt: Omikron, Karma0, Moskoviensq, Sraosa și Yerubabel (Eng: Ierubeibă!).

Tu, ca jucător, ești prezent în această perioadă în Omicrok... umm n! și dau... umm dai! peste un gigantic computer pe care lumea nu l-chema Sorb de Zeamă, ci TX și care se ocupa de tot. De tot universul. Memoria lui, practic infinită, trebuie să aibă grijă de omenire. TX a fost instalat într-un frumos palat din centrul orașului, patronat numai de mașini (motorase, tractorase, romboșei...). Pe când săpau la amplasamentul TX-ului, muncitorii au dat peste locul lui Astaroth. El le-a mulțumit, i-a posedat și le-a dat drumul prin curte, unde ca orice cetățean cinstit, fiecare mai lua câte un suflet în grijă.

Astaojnaia ăsta, nu e chiar așa de prost. El l-a luat pe TX în grijă (că tot erau vecini) și a decis că planeta asta e prea mică pentru ambițiile lui. Noua lui țintă: The Universe! Pentru a-și reintregi puterile de odinioară (expirate acum de atâta frig) domnul are nevoie de... souls (Eng: Suflete; parte de gen muzical ce era odată Jazz și acum e o poșică proastă). Lozinca tinde să o ia razna și se complică: calitate și cantitate. Ce vrea ele? Doar câteva milioane (cifre cu mai mult de 6 zerouri) de suflete, dar nu ordinare, din lumea lui, planeta lui. Nu, vrea dintr-un univers paralel.

MAMAAA

Făurarii lui, i-au făurit o făuritură mare ca un fel de depozit de suflete. Ca să poată să atragă suflete de la noi, din dimensiunea noastră, Astaroth ne oferă Omikron. Prin intermediul calculatorului, cu acest joc, Astaroth întinde o cursă. Te roagă să-l ajuci, și-ți dă un corp în care să-ți bagi sufletul. Odată intrat în acel corp treci practic în cealaltă dimensiune, unde băieții te așteaptă cu probabil un fel de pompă cu care să-ți ia sufletul și să-l conserve în făureala făurită la Faur S.F.

Flar?... umm Klar?! Doar câteva sufletele îi mai trebuie ca să se lanseze în afacere. Mai târziu va fi capabil chiar să domine și universul paralel de unde și-a luat capitalul.

ÎN FAPT!

Jocul este un Action/Arcade cu un engine ultra promițător. Te vei afla într-un oraș simulat cu tot ce-i trebuie (trecători, trecătoare, mașini) și nu va trebui decât să-i dejoci planurile lui Astaroth, ținând cont că-l are de partea lui pe TX. Un pic asemănător cu *I Have No Mouth And I Must Scream* însă de data asta pe alte meleaguri și cu multă acțiune. Toate fazele de luptă sunt motion capture ceea ce dă un aer foarte zdrobitor. În plus engine-ul permite chiar sincronizarea buzelor personajelor atunci când vorbesc ca să nu mai spun de expresiile ce le poți citi pe fața lor (cu font de 4). Hai că se anunță tare. GoPo!

- Andrei

STAND PE VINE Baldur's Gate

"Ce m-a crizat pe mine la jocul în cauză au fost caracteristicile personajelor și modul de luptă (...)"

Baldur's Gate! Așa-i că nu vă spune nimic? Nici pe mine nu m-a interesat până nu am aflat că e un proiectul Bioware, tipii care ne-au adus Bioforge, un action-adventure atât de tare încât a jucat Paul 14 ore non-stop până l-a terminat. Iar când am văzut niște poze și mi s-a șoptit suav cu ce RPG o să am de-a face...

Așadar este vorba de un 3rd person view person RPG (v-am zis dom'le că s-au înmulțit astea de când cu Diablo) cu grafică țapănă, mare cât o zi de post și inspirat în ceea ce privește universul, caracteristicile personajelor și regulile de luptă din - îmi pare rău dar iar trebuie să aduc vorba despre ele - o serie cunoscută (pe la ei) de cărți RPG - Advanced Dungeons & Dragons. Grafica va fi pe 24 de biți pe plăcile video cu 4 mega RAM sau pe 16 biți pe plăcile cu (doar) 2 mega RAM. Zi, noapte, ploaie, ninsoare, fulgere și alte fenomene meteo (a se citi efecte de iluminare), peisaje și personaje renderate 3D, schimbări în aspectul personajelor și alte chestii din astea îmi epuizează toate criticile pe care le-aș fi avut în domeniu. Poate că dacă n-ar fi avut desenatorii pe care au reușit să-i aibă...

Că e mare nimeni nu contestă, la cele cinci CD-uri pe care o să le aibă, pline cu dialoguri, locații și alte asemenea (adică peste 100 de ore de joc). Probabil numărul nu impresionează la prima citire, însă dacă e vorba de ore efective de joc, s-ar putea să rămâneți un pic uimiți după o zi de "muncă" totalizând 5 ore de joc.

Povestea, cu un frumos iz medieval, se poate rezuma la faptul că, de la un timp, fierul provenit din cea mai importantă sursă din împrejurimi, orașul Baldur's Gate (aha, deci e un oraș), se degradează-adică, pentru cei mici, se face praf- cu rapiditate. Tu ești un orfan, crescut în fortăreața-bibliotecă de la Candlekeep și care studiază în ved-



In ciuda marouka, cafeniukii și căcaniukii din imagine, situați bate în albastru. Acolo la el, bineînțeles.

erea cunoașterii de sine. Până când, într-o zi, mentorul tău aude cele ce se petrec și hotărăște că a sosit momentul să pleci în lume și să aflii ce dracu se întâmplă.

Te pot însoți în frumoasa aventură până la 5 personaje care să te ajute în luptă sau să-ți facă glume de șantier. Iar tu te vei peregrina prin aceste țărâmură pline de orașe, castele, temple, hanuri, magazine, en-gros-uri, hoți și monștri, că doar d-ai-a e RPG, fiindcă trebuie să câștigi și tu experiența cumva.

Ce m-a crizat pe mine la jocul în cauză au fost caracteristicile personajelor și modul de luptă, inspirate din... după cum v-am mai spus. Reputația, de exemplu, influențează modul în care vei fi primit de către gărzile următorului castel la care o să ajungi. Și asta nu-i nimic. Ai la alegere 26 de clase (incluzând dual și multi-clasații ca să spun așa) din care să alegi pentru personajul tău și 5 rase. Există 8 clase de magi și 100 de vrăji, 2/3 accesibile magicienilor și 1/3 pentru preoți (există și d-aștia!). Mai sunt pentru fighter-i 5 nivele de mânăuire a unei arme, de la papă lapte la Grand-Master. Ca să nu mai vorbim de comportamentele speciale ale

tuturor. Comportamentul în luptă al colegilor poate fi setat, chestie complet în premieră, cu ajutorul unor scripturi, fie la modul general (magician precaut, luptător agresiv etc.) fie mai înm amănunt (dacă-l vezi pe adversar că vrea să casteze ceva urât, dă-i cu ciocanu-n cap).

Lupta se desfășoară în timp real, cu posibilitatea de a pauza jocul și de a da niște ordine serioase dacă situația o cere. Fiecare personaj o să aibă o "rundă personală de inițiativă" care io să dureze între 3 și 6 secunde și la capătul căreia o să performeze o acțiune (ilegală ca a lu' Bill Gațu). Acțiunile, lucru logic și totuși deloc folosit până acum, au și ele o durată. E clar că cineva folosind un pumnal va lovi mai repede decât cineva care folosește o secure de 30 de Kile sau ca un magician care castează cine știe ce minune. Și la fiecare rundă tuturor personajelor le este calculată starea: moralul, abilitățile speciale (de exemplu a mai rămas hoțul meu în umbră sau trebuie s-o iau la goană?).

O altă chestie mișto este că cele 20 tipuri de bază de monștri (sunt și unici și ai dracu) au AI-uri diferite chiar și în cadrul aceleiași rase (poți să dai de unul curajos și de unul fricos de exemplu).

În multiplayer se poate juca cooperativ, pe Internet, rețea locală sau modem, fiecare controlând unul sau mai multe personaje. Chestia bună e că poți să te bați cu colegul de joc și să te distrezi oricât de cooperativ ești. Chestia nasoală e că odată deveni mort, mort ai rămas.

Bună ziua!

- CZ



Surse de iluminare, arhitectură și atmosferă tipice pentru RPG. Uite, mesuți, băncuți, scăriți...



CINE?

Un joc de rol de succes este unul care este capabil să te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

DE CE?

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

ADICĂ?

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

ATÂT?

Final Fantasy VII este un joc de rol de succes care te ducă într-o lume nouă, să te facă să te simți un personaj dintr-o poveste. În acest sens, Final Fantasy VII este un joc de rol de succes.

Produsator	Square Soft
Web	www.squaresoft.com
Sistem	Pentium 166MHz / 16Mo
3Dfx	recomandat
CD-ROM	placa de sunet

ntasy VII

Eram liniștit. Nu prea mai aveam ce să joc și reluasem Xcom-ul cel apocaliptic pe care nu reușisem să-l termin de prima oară. Mai trăgeam câte un Magic când nu-i mai suportam pe alienii ăia tupești și cam atât.

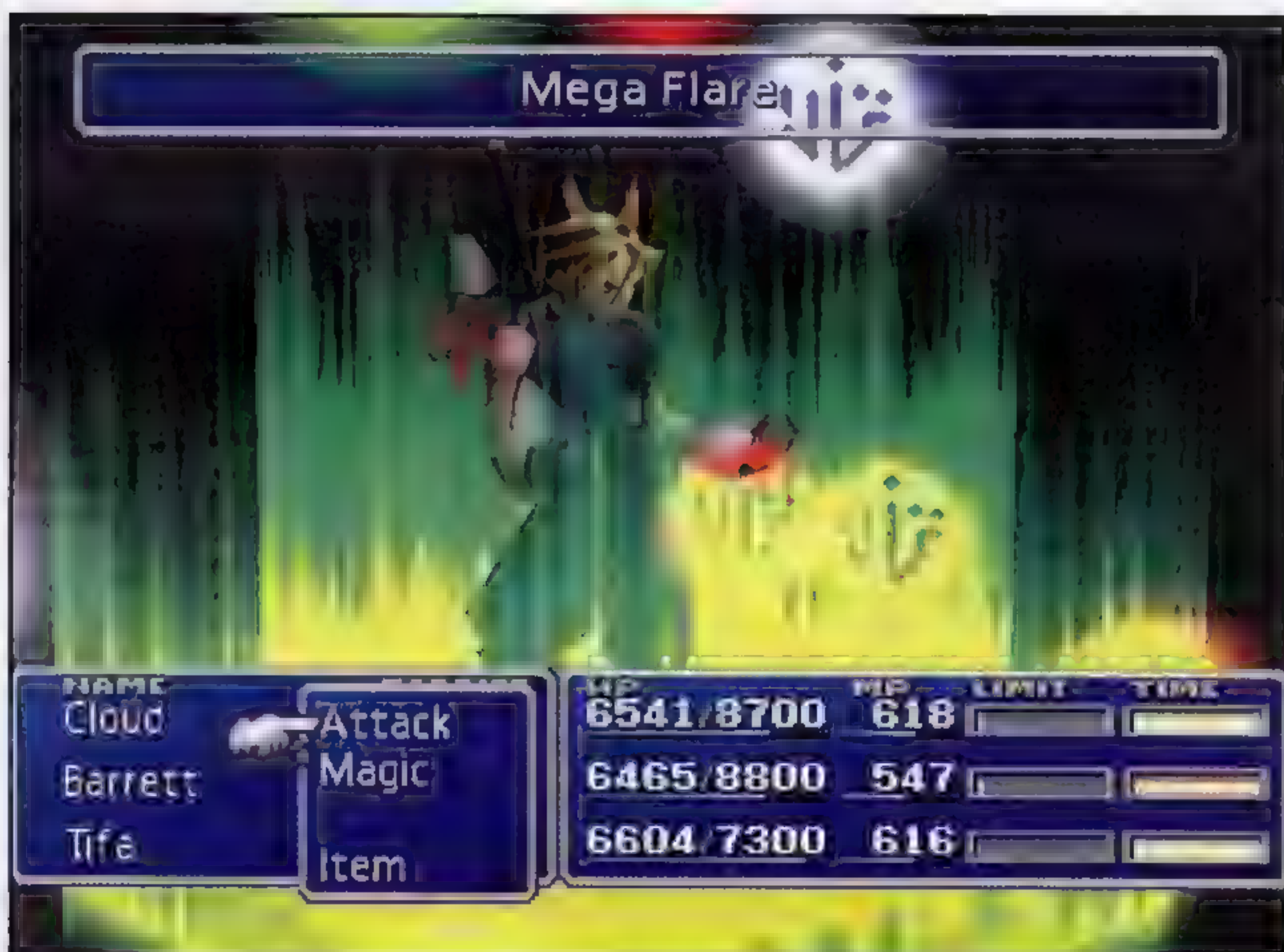
Și uite că Andrei vine tare mândru și zice: "Ne-a venit Final Fantasy șapte!". Io mă uit așa pe sub sprâncene la el, deloc impresionat și i-o servesc: "Să-l stăpânești sănătos". Andrei o șterge că mai venise ceva și trebuia să ajungă la oficiul poștal, iar eu, un pic nervos din cauza unor chesiuni verzi cam nesimțite, mi-am propus să văd și eu ce-i cu mult prea laudatul FF VII. Și cam asta mi-a fost... Dup-aia zi și noapte Final Fantasy. Ba chiar am trecut pe apă minerală.

În câteva cuvinte Final Fantasy este un RPG care aduce aroma jocurilor de consolă pe PC.

Eu am mai jucat un RPG dintr-asta acum vreo șase ani, pe Super Nintendo, în timpurile când habar n-aveam ce-i aia PC. Și atunci am pățit același lucru: am jucat zi și noapte până l-am terminat și pe n-a durat deloc puțin.

Acțiunea are loc loc într-o lume dominată de o companie superbogată și superinfluentă, Shinra. Ea, compania, descoperise o tehnologie prin care extrăgea, cu ajutorul unor reactoare, energia Mako, adică taman energia Planetei, pe care o întrebuința ca pe un fel de

Un vehicul cu care te dai în timpul jocului. Mai există un hovercraft, un chockobo și încă.



Mega Flare e cea mai puternică magie din tot jocul. Asta cu excepția unor lucruri din lupta finală cu Sephiroth.

energie atomică.

Tu ești în rolul eroului principal, Cloud, fost luptător în solda Shinra, devenit mercenar și recrutat de Avalanche, un grup de luptători ce

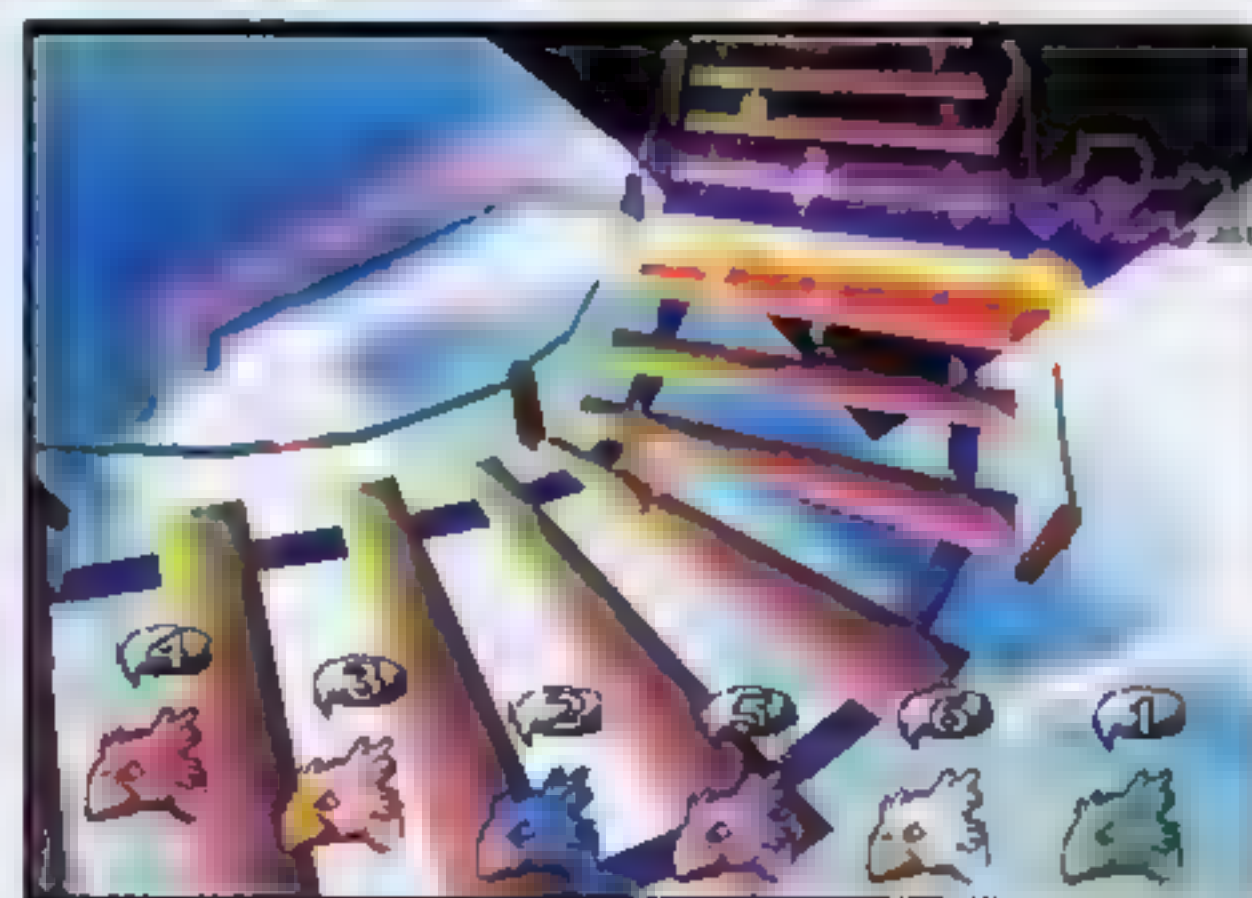
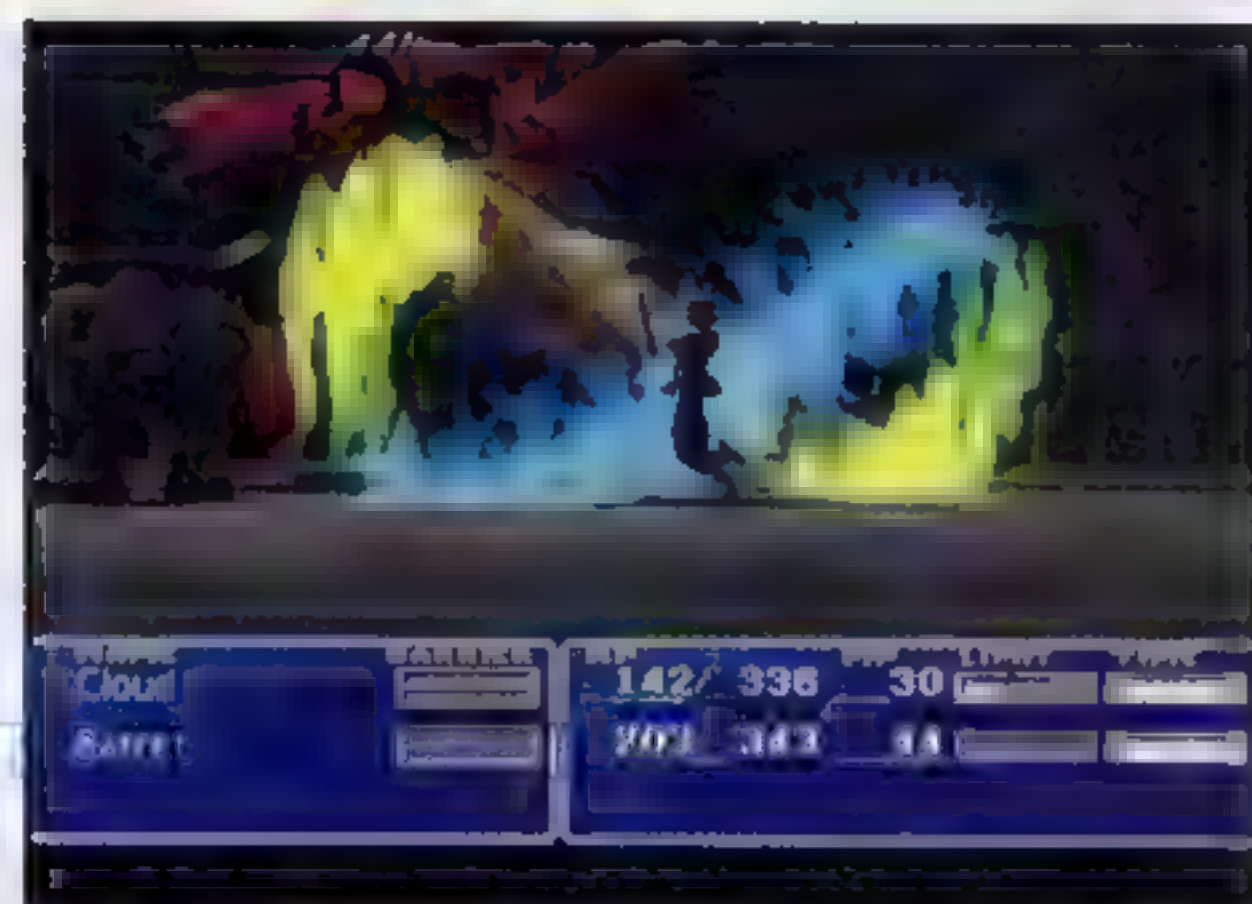
încearcă să oprească Shinra din distrugerea Planetei prin secătuire. Și

de aici o uimitoare saga care m-a ținut lipit de monitor aproximativ o săptămână. N-am să vă povestesc acum povestea că ar fi chiar păcat.

Cert aste că dacă în lumea jocurilor ar exista premii

Oscar, Final Fantasy VII ar lua Oscarul la cel puțin trei secțiuni: realizare artistică, realizare tehnică și cel mai tare scenariu. Dacă nu cumva și pentru cut-scene-uri. Sau pentru game-play.

Acțiunea are o adâncime de nebănuit la prima vedere și neîntâlnită des într-un joc, cu foarte multe răsturnări de situații. Este un joc în care mori, tu, eroul principal (e drept că apari



Sus efectele vizuale din timpul luptei sunt impresionante. În imaginea de față, gândește-te că ai nesuferita folosește un Scope pe mine, că să câștigi niște informații grozave pentru a face înțelesul felului de bani (gill) ajungi în momentul dat să pui la cursă Chockobo.



ALTCEVA

Principalul motiv pentru care scriu coloana este de-a templa parecum entuziasmul pe alocuri nesăbuit, al redacției în legătură cu acest joc. Această nu înseamnă nici pe departe că jocul nu ar fi altfel decât excelent și că impactul pozitiv pe care l-a avut în rândul membrilor redacției nu ar fi în procent de 99% justificat. În același timp am simțit nevoia să subliniez aici câteva aspecte mai puțin pozitive pe care Max sau ceilalți le-ar ignora probabil.

(Și) pentru mine Final Fantasy VII constituie într-adevăr unul din exemplarele care merită adăugat la lista foarte elitistă a jocurilor duse departe de stărea de genă. Nu voi vorbi însă despre universul "bestial" sau deslășurarea acțiunii liniară dar "dementă" despre grafică "tare" sau imaginația "nebună" a realizatorilor, ci despre anumite elemente ale jocului, rupte poate din romanticismul general care-l caracterizează. Surprinzător nu mă voi lega de numărul limitat de salvări. Un calcul sumar dezvăluie că 150 de salvări (10 slot-uri) este suficient să se ridice mult peste nivelul altor jocuri similare cu un număr stupid de mici de salvări posibile în același timp.

mai bine în finalul jocului lipsa acestor "save point" te supune la un adevărat test de îndurăntă. În condițiile în care în această ultima sută de metri a aventurii se acumulează cei mai periculoși oponenți, cei cu șansele cele mai mari să te asculte călătorește.

Asă cum se știe Final Fantasy VII este un joc apărut prima dată pe plăci de "soarelui" pe o platformă apărută tot prin aceeași zonă ("Don't underestimate the power of PlayStation"). Iar varianta de PC a apărut mai

tarziu și constituie o conversie practică pentru Win 95. Senzația pe care o ai este că Final Fantasy VII este un joc de DOS rulat abuziv sub Win 95. Mai ales pe unele calculatoare. În timpul jocului și mai ales la începutul și sfârșitul secvențelor video vei avea ocazia să îi auzi hardul "mugind de moarte" ca nicio dată, încărcând sau descărcând swap-ul. Partea mai rea este că în aceste momente jocul este cel mai susceptibil să se

blocheze/închidă. Iar tu ai perceput și tu pe alte ocazii mici neînțelegeri dintre Win 95 și hardware-ul aflat la dispoziție. Atunci poți fi sigur că vei avea numeroase astfel de

te condiții, dacă nu el puțin un CD-ROM normal, e preferabil să rulezi jocul direct de pe CD. Paradoxal.

Într-o primă etapă și eu am fost tentat să cred că absența sunetului în cadrul

minus ne semnificativ.

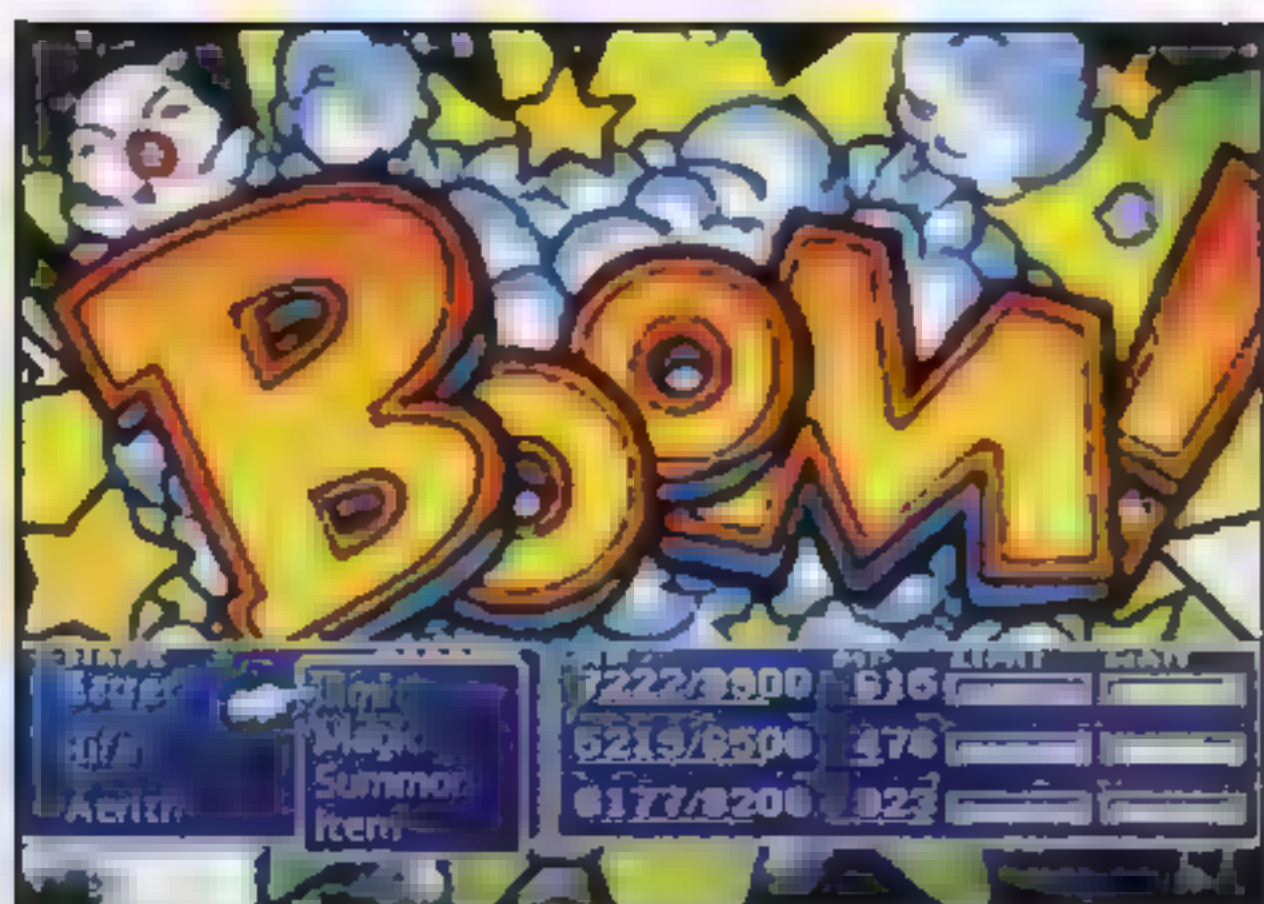
Vocea ar fi ocupat cel puțin 3-6 CD-uri, parțial justificat. La o a doua analiză însă realizată în momentul în care am reînceput jocul, au apărut semnele de întrebare. Producătorii plătesc în general bani grei pentru includerea în jocurile lor a unor voci foarte sonore, iar în cazul RPG-urilor sau Quest-urilor tiratate mai puțin este posibilă compensarea acestei mari absente prin alte puncte tari ale jocului. Și nu cred că Final Fantasy VII poate face

puțin de la o cerință justificată a pietei.

Căpătând răci spațiul e insuficient. Și că să nu par chiar pătatăcios sau rău intenționat adaug stăruind sincer de a încerca fără nici o reținere Final Fantasy VII. Merită. Am zis.

John

se vede în imagine un damage în valoare de 1547 de puncte. Va spun doar că la început un damage de 100 este IMENS, iar spre final, dacă un atac normal "înflitează" mai puțin de 1400, ceva e putred rău de tot. Asta ca să vă dați seama cam ce înseamnă evoluția. Pornești cu level 6 și termini cu personaje de level 56. Brmmmm! Sephiroth ăla dă la un moment dat un damage de 8000, DOAR CU SABIA. Tare de tot! Rămân doar poze de joc: pozele astea sunt tot ce se poate găsi la ora actuală (ora redacției) despre Final Fantasy 8. Din câte se pare, producătorii au de gând să schimbe câteva lucruri, începând cu tehnica de reprezentare a personajelor în joc, acestea fiind realizate mult mai detaliat.



doveda că beieților nu le pasă de nimeni și nimic asta e Midgar-ul, orașul în care se întâmplă o bucată bună din toată țărășenia și în care începe acțiunea jocului. Și hai să vă mai zic ceva. Noi avem în fața redacției o eșantionare pe firmă careia scrie: Avatar Siloane. Așteptăm acum să se deschidă un magazin Midgar. Legume și Fructe.

mai încolo, într-un mod dubios și îmbârligat), după ce în prealabil îți este omorâtă iubita, într-un film al cărui final ne-a umplut pe toți de respect. Secvențele randate dintre diferitele părți ale jocului te lasă mască, având o încărcătură artistică deosebită (o spun cu riscul de a mă repeta, dar este adevărul adevărat).

Jocul în sine se împarte în două părți: o parte de plimbare prin peisaj, pălăvrăgeală cu diferite caractere și tot ce ține de quest, și bătălia.

În prima parte grafica nu este chiar atât de strălucitoare, nefiind foarte îngrijit lucrată ci mai degrabă stilizată, dar stilizată cu cap astfel încât efectul este de lăudat. Este ceea ce se cheamă grafică de tip manga, dar nu de prot gust ca în Sandy Bell-ul cel călcător pe nervi sau Macron-ul mult înjurat.

În timpul luptei, realizarea grafică este superbă, 3Dx-ul având un cuvânt destul de mare de spus. Fără urmă de exagerare, designer-ii sunt oricum, numai normali nu. Sau poate faptul că sunt asiatici să creeze o varietate de inamici, obiecte și efecte, nu mai văzută cu siguranță până acum pe PC. Nu știu câte timpuri de lucru au avut la dispoziție, dar au reușit să creeze o varietate de inamici, obiecte și efecte, nu mai văzută cu siguranță până acum pe PC.

Nu știu câte timpuri de lucru au avut la dispoziție, dar au reușit să creeze o varietate de inamici, obiecte și efecte, nu mai văzută cu siguranță până acum pe PC. Nu știu câte timpuri de lucru au avut la dispoziție, dar au reușit să creeze o varietate de inamici, obiecte și efecte, nu mai văzută cu siguranță până acum pe PC.



următoarea: jocul vine împreună cu un emulator soft de Yamaha XG, care face amărâtul ăla de midi să sune de nu se poate. Asta se întâmplă cu prețul unei pucăți bune de "processing power", astfel că dacă nu ai un procesor rău, sau un Voodoo care să-l ajute, ești limitat la clasicul midi. Ceea ce uimește este lipsa în totalitate a speech-ului. Jocul are patru CD-uri, unul numai pentru install, ceea ce înseamnă 3 CD-uri numai pentru jocul propriu-zis, fără speech. Dacă avea și "vorba", probabil că numărul de CD-uri era un pic mai mare și, de ce nu, feeling-ul era altul, nu neapărat mai puternic. Și, cine știe, poate că tipii care l-au făcut nu știu engleză.

La minusuri am putea pune modul de salvare care te umple de nervi din timp în timp (cam la jumătate de oră o dată) și care ar fi putut fi îmbunătățit față de consolă.

Andrei, cum este el așa un pic nebun, spune că, după părerea lui, sistemul ăsta enervant de salvare contribuie la feeling prin faptul că te face să joci cu înfrigurare până ajungi la următorul save point. După părerea mea și nu numai, mai bine lipsă de așa mijloace de a spori feeling-ul. Mai multe minusuri, dacă nu considerăm lipsa speech-ului unul, nu știu să mai aibă.

Așadar, după părerea mea, FF7 ar trebui să ia titlul de jocul anului, cel puțin până acum și orice gamer adevărat are datoria de a face cumva rost de el. Este o experiență nouă în ceea ce privește jocurile pe calculator și este o neglijență gravă să nu-l băgați un pic în seamă. După aia, pe cuvânt, treaba merge singură.

- Max

97

Ce ne place

Scenariul, muzica, sistemul de luptă, din nou scenariul, personajele.

Ce nu

Lu' Johnny nu-i place că nu are speech. Nouă nu ne place Johnny. Basta.

FILME

În ultimul număr al revistei "Vestea", găsim o listă de filme care vor fi lansate în România în perioada următoare. Într-una din aceste reviste, găsim o listă de filme care vor fi lansate în România în perioada următoare. Într-una din aceste reviste, găsim o listă de filme care vor fi lansate în România în perioada următoare.

De asemenea, găsim o listă de filme care vor fi lansate în România în perioada următoare. Într-una din aceste reviste, găsim o listă de filme care vor fi lansate în România în perioada următoare. Într-una din aceste reviste, găsim o listă de filme care vor fi lansate în România în perioada următoare.

De asemenea, găsim o listă de filme care vor fi lansate în România în perioada următoare. Într-una din aceste reviste, găsim o listă de filme care vor fi lansate în România în perioada următoare. Într-una din aceste reviste, găsim o listă de filme care vor fi lansate în România în perioada următoare.

Bug

Fighting Force

E deja a treia oară când vorbesc despre Fighting Force și se pare că e și ultima. Nu mai revin asupra poveștii jocului, atât datorită irelevanței acestuia cât și faptului că am scris despre el deja de două ori.

"Din nefericire, Fighting Force nu are vitalitatea și acțiunea jocurilor de același gen"

Platformă	CDOS
Web	www.eidos.com
System	Pentium 133MHz/16Mo
3Dfx	obligatoriu
File	placă de sunet

echile promisiuni...

Fighting Force este un joc de "caft" tridimensional care (!) din nefericire rulează exclusiv accelerat hardware și deci nu poate fi jucat în lipsa unei plăci cu 3Dfx sau echivalent suportat (chestie pe care am aflat-o abia după instalare când jocul a refuzat cu amabilitate să ruleze).

Promisiunile producătorilor se regăsesc în marea lor majoritate în joc. Astfel Fighting Force poate fi jucat cooperativ, cele patru personaje pot folosi ca arme numeroase obiecte din joc (cauciucurile mașinilor, butoaie & cutii, scânduri smulse din garduri, bare de susținere din lifturi și nu numai, topoarele din nișele de intervenție în caz de incendiu și multe altele, pe lângă arme mai omenești: revolvere, "bazuci", cuțite, gâturi de sticlă sparte...). Jocul îți oferă într-adevăr o oarecare libertate de alegere în ceea ce privește traseul de parcurs, nu la nivelul așteptat, dar oricum binișor.

Pe de altă parte, dacă mi se pare normal ca muniția la un revolver de exemplu să se epuizeze și să nu mai poți folosi revolverul decât ca obiect contondent de aruncat în capul inamicului, nu înțeleg de ce toporul, bâta sau cuțitul se "uzează" după trei-patru folosiri, sare zglobiu din mână, clipește de câteva ori spasmodic, după care dispare înduioșător.

La modul cooperativ jocul devine frustrant. Când am jucat cu Max, în



Smasher e cel mai mare, mai fioros și, implicit, mai lent și mai... dobitoc dintre cei patru eroi pe care-i ai la dispoziție. Și asta n-ar fi nimic, dar când îl vad ce agil e și cum dă din picioare... O fi simplu dacă le ai mai firave ca mâinile.

scurt timp am ajuns să ne înfuriem la culme când "camera" încerca în neștire să ne prindă pe amândoi în "obiectiv", adoptând cele mai neghioabe unghiuri pe care mintea omului le poate concepe la nervi.

Ce așteptam?

Din nefericire Fighting Force nu are nimic din vitalitatea și acțiunea jocurilor de gen, mai puțin 3D, pe care obișnuim să le joc pe automate, în fragedă pruncie. Și aceasta în principal datorită faptului că pe lângă tastele de direcție mai ai trei

taste de "Fire" și alte două taste funcționale și cu toate acestea cinci jocul așteaptă să faci combinații de taste pentru mișcări speciale (ceva gen babale, animale sau orice alt gen) chestie care duce prea mult jocul spre VF2, Last Bronx și multe altele ce au în mod evident altă rațiune de a fi. Așteptam un joc cooperativ bine pus pe picioare și un mod de vizualizare mai stabil, poate cu mai puțin

efect dar mai puțin obsedant în modul cooperativ. De asemenea un control mai simplu al personajului, lăsând la latitudinea procesorului dacă butonul de Fire se va comporta ca "pumn" sau "picioar" în funcție de necesitățile momentului, lucru ce ar fi dus pe total la sporirea dinamismului și la un gust mai bun.

Nu înțeleg necesitatea accelerării hardware, doar pentru câteva efecte dispensabile, care eventual puteau fi executate software, dat fiind că Fighting Force nu este Forsaken.

Bleahh!

Jocul este în general bun dacă nu ai planuri cooperative, și, după cum zicea Șarpe: îi dai Exit fără regrete.

Dacă nu ai 3Dfx, fără îndoială trebuie să începi a te gândi la acțiunea de a procura unul însă, din păcate pentru el, Fighting Force nu este principalul motiv. Și, pentru că deja devine exasperant, de data asta chiar am zis.

- Johnny



Mi-e mi place blondă, lu' Andrei roșcata. Dacă ne mai împărtășeam mult păreri, mai, mai să iasă de-un 3D cafting.

Ce ne place

Sentimentul că poți folosi orice drept armă. Ideea, în general.

Ce nu

Mișcarea camerei în jocul la dublu. Dinamism mult redus față de ce așteptam.

84

"Am încercat să găsesc un minus jocului și cel puțin în primele 3 zile, nu am reușit. E grav! Mi-am zis."

Kalisto	Protagonist
www.kalisto.com	Web
Pentium 200MHz/16Mo	Sistem
recomandat	200%
placa de sunet	5.1

Nightmare Creatures

Nu mai jucasem de mult un joc în care "să mergi și să-i bați". Încercasem Fighting Force dar îl terminasem rapid de tot și nu-mi prea mersese la inimă. Așa că m-am bucurat tare de tot când Kalisto și-a trimis mesagerii spre noi, purtând în brațe Nightmare Creatures. Îl cam așteptam.

Anglia? Londra? Nu-s ăia care l-au omorât pe văr-miu de-al doilea, Jack?

În Nightmare Creatures trebuie să salvezi Londra de un doctor, care, odată respectabil, innebunise așa un pic de când descoperise un secret care îi permitea să învie morții și să-i transforme în tot felul de monștrii care de care mai mare, mai tare și mai urât. Ai de ales între doi eroi, Ignatius și Nadia care îl vor vâna pe Adam Crowley prin cimitirele, canalele sau porturile orașului și prin o groază de alte locuri, care de care mai sinistre. Fiind destul de asemănător cu un joc de consolă - la urma urmei acolo a apărut prima dată - Nightmare Creatures folosește din plin 3Dfx-ul, cei de la grafică arătând că știu câteva lucruri. Există deasemenea o vrajă care îngheață inamicii, iar efectul de transparentă este... de efect. Monștrii sunt urâți ca noaptea așa cum îi stă bine oricărui monstru respectabili și sunt destul de mulți la număr ca să nu te plictisești omorând mereu același tip de monstru. Arhitectura este impresionantă-catedrale impunătoare, peisaje din Londra, cimitire, toate desenate cu grijă, astfel încât să-ți dea un sentiment de explorare îndeajuns de puternic și să genereze atmosfera sumbră atât de necesară.

În general s-a mers pe ideea unui arcade cât mai curat. E drept

că ți se mai cere și câte un dram de minte, dar iuteala de degete reușește să compenseze aproape întotdeauna. Pe monstrul ăla mai monstru dintre toți, cel de la final, trebuie să-l bați folosind numai combo-uri, de exemplu.

Dar... da, din păcate există un "dar". Și încă unul mare: engine-ul nu se ridică nici pe departe la

sărit dintr-un loc în altul treaba devine un pic cam tare problematică. Țin minte că ajunsesem la o fază pe undeva prin subteranele Londrei și trebuia să sar pe niște pontoane rupte. Și dai și sări și sări... Mi-am făcut la nervi acolo că ajungeai doar cu două trei vieți și după ce mureai trebuia să reiei nivelul. Țin minte că ajunsesem la o fază pe undeva prin subteranele Londrei și trebuia să sar pe niște pontoane rupte. Și dai și sări și sări... Mi-am făcut la nervi acolo că ajungeai doar cu două trei vieți și după ce mureai trebuia să reiei nivelul. Țin minte că ajunsesem la o fază pe undeva prin subteranele Londrei și trebuia să sar pe niște pontoane rupte. Și dai și sări și sări... Mi-am făcut la nervi acolo că ajungeai doar cu două trei vieți și după ce mureai trebuia să reiei nivelul. Țin minte că ajunsesem la o fază pe undeva prin subteranele Londrei și trebuia să sar pe niște pontoane rupte. Și dai și sări și sări... Mi-am făcut la nervi acolo că ajungeai doar cu două trei vieți și după ce mureai trebuia să reiei nivelul.

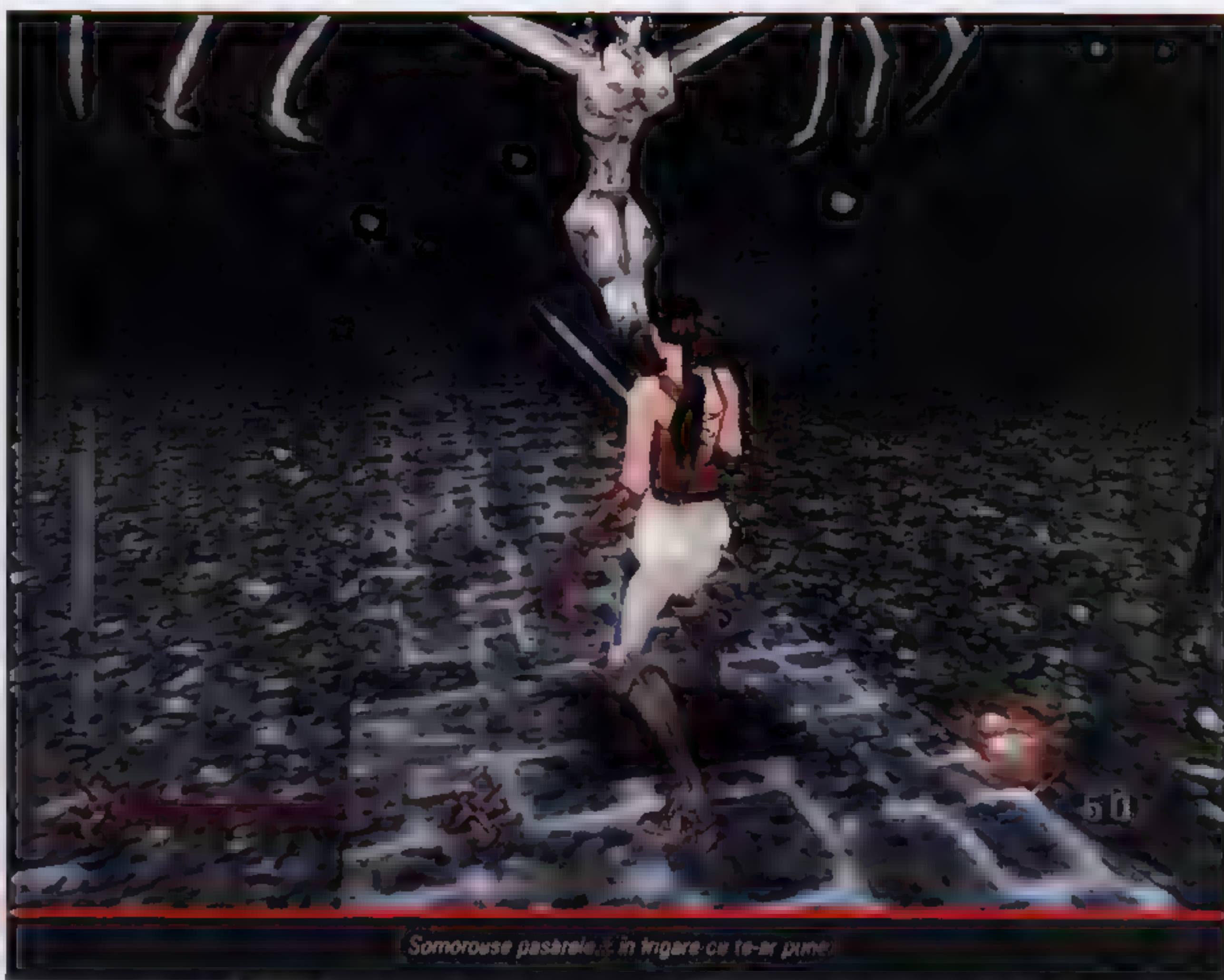
Jocul nu este, per total, nici

prea-prea, nici foarte-foarte, dar merită să-l vezi. Așa că dac-ai terminat de mult Starcraft-ul, dacă te-ai cam plictisit de Quake și nu prea știi ce să mai joci poți să faci rost de Nightmare Creatures care oricum te va ține câteva ore bune ocupat. Și cu asta am spus suficient despre acest joc. Să ne revedem cu bine. Pa.

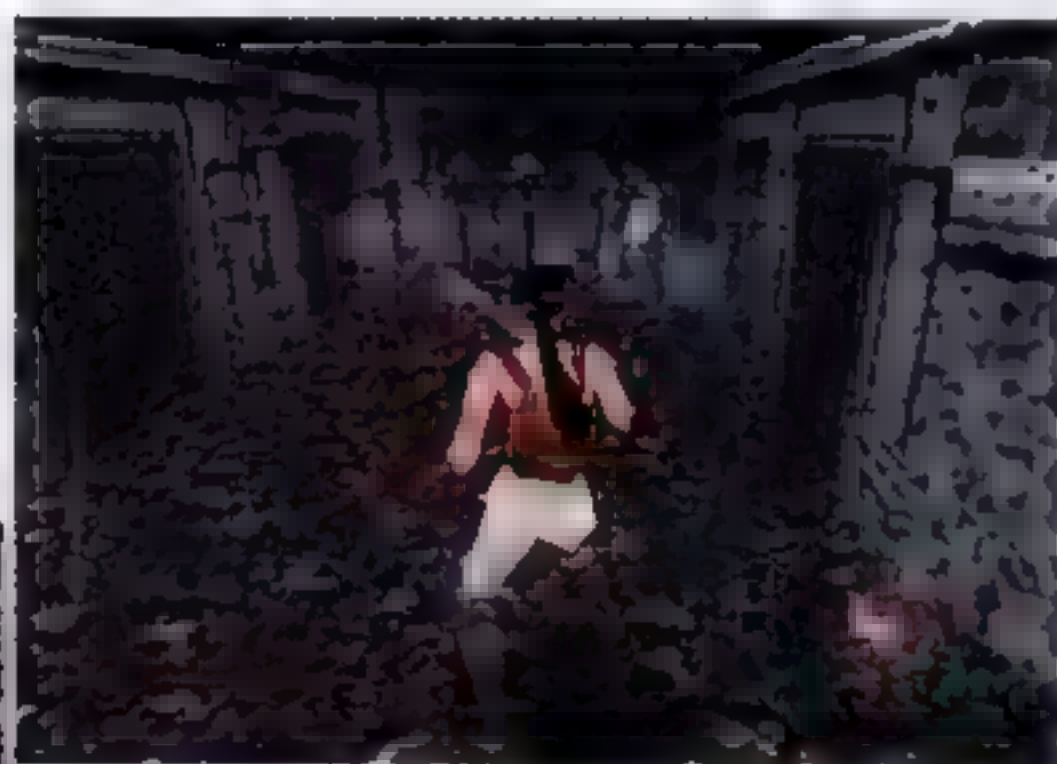
- Max



Un fel de monstru monstruos



Somoroase pasarele... în îngere cu te-ai pune



nivelul graficii, camera mișcându-se prost, personajele neavând libertate deplină de mișcare, astfel încât deplasarea prin peisaj se face destul de stângaci, iar când este vorba de

Ce ne place

Un joc de consolă făcut, nu portat, pe PC, cu toate atributele sale.

Ce nu

Mișcarea un pic mai mult abulică a camerei. Dacă mori, iei nivelul de la început. Un pic prea "consolească".

80

Red Line Racer

Până nu demult, dacă zăreai pe MTV o reclama la un joc cu mașini și vedeai zeci de milioane de poligoane zburdând pe ecran mișcate de monștrii numiți Sony Playstation sau mai știu eu cum, soluția era să schimbi canalul. Acum există 3Dfx, Red Line Racer...

"Red Line Racer a beneficiat din plin de trecerea timpului și de ceea ce înseamnă 3Dfx-ul."

Producator	Criterion Studios
Web	
Sistem	Pentium 200MHz / 16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	placa de sunet

Nu există să vă placă jocurile cu motociclete și să nu fi jucat Moto Racer. Cu câțva timp în urmă era cel mai rău joc cu motoare existent pe PC. Și, după cum era normal, a apărut un challenger care i-a tras preșul de sub picioare. Red Line Racer, căci despre el e vorba, a beneficiat din plin de trecerea timpului și de ceea ce înseamnă 3Dfx-ul. Fără să vreau să aduc vești proaste, trebuie să spun că RLR-ul arată excelent cu 3Dfx și... nu arată mai nimic dacă render-ul e făcut software, texturile și contururile fiind total LHX-istice.

Dincolo de neajunsurile aduse de evoluția inevitabilă a hardware-ului care se chinuie să ne lase în urmă bugetele, joculețul oferă o grafică de nota 9 - că 10 nu dăm decât greu de tot - un gameplay dus spre maxim, o senzație de viteză tapăna combinată cu dinamism din belșug, niște trasee realizate la marea artă și câteva motociclete, vreo 12, de dat cu ele prin peisaj. Ah, încă ceva, un challenge destul de mare și o dificultate un pic cam prea "destul de mare", completează lista de bucate.

Amanunte? Bine, amănunte. Ziceam la început că Red Line Racer-ul poate concura lejer cu jocurile de pe consolele specializate în poligoane mișcate la viteze nebunești. Asta înseamnă o senzație de viteză atât de bine realizată încât trebuie obligatoriu combinată cu



Atmosfera de "Sara pe deal" este reamncabil redată. E drept că strică motocicletele alea romanticismul și nu prea se mai aude doina cântată din caval sau talanga vacii, dar asta e. Măcar dacă s-ar vedea vreo mândră pe undeva.

un numar corespunzător de fps-uri ca să nu ieși din peisaj din 3 în 3 metri pentru că nu-ți dai seama ce se întâmplă. Traseele sunt lucrate conform standardului impus de 3Dfx, apă albastră (cum altfel?), transparentă și unduitoare, urme lăsate de roți în nisip, ninsoare pe munte de-ți vine să-ți pui șoșonii în picioare și 64k de culori, ca să fie tacâmul complet.

Am spus că dificultatea e un pic aiurea gândită, în sensul că nu poți juca toate cursele

până nu termini pe primul loc setul disponibil. Având în vedere că jocul e gândit pe principiul "un pic mai mult realism decât într-un arcade racing de mod comun", chestie ce înseamnă că derapezi, aluneci, te dezechilibrezi, te ciocnești și altele aia, toate terminându-se cu spectaculoase căzături, se cheamă că e ușor de tot, spre

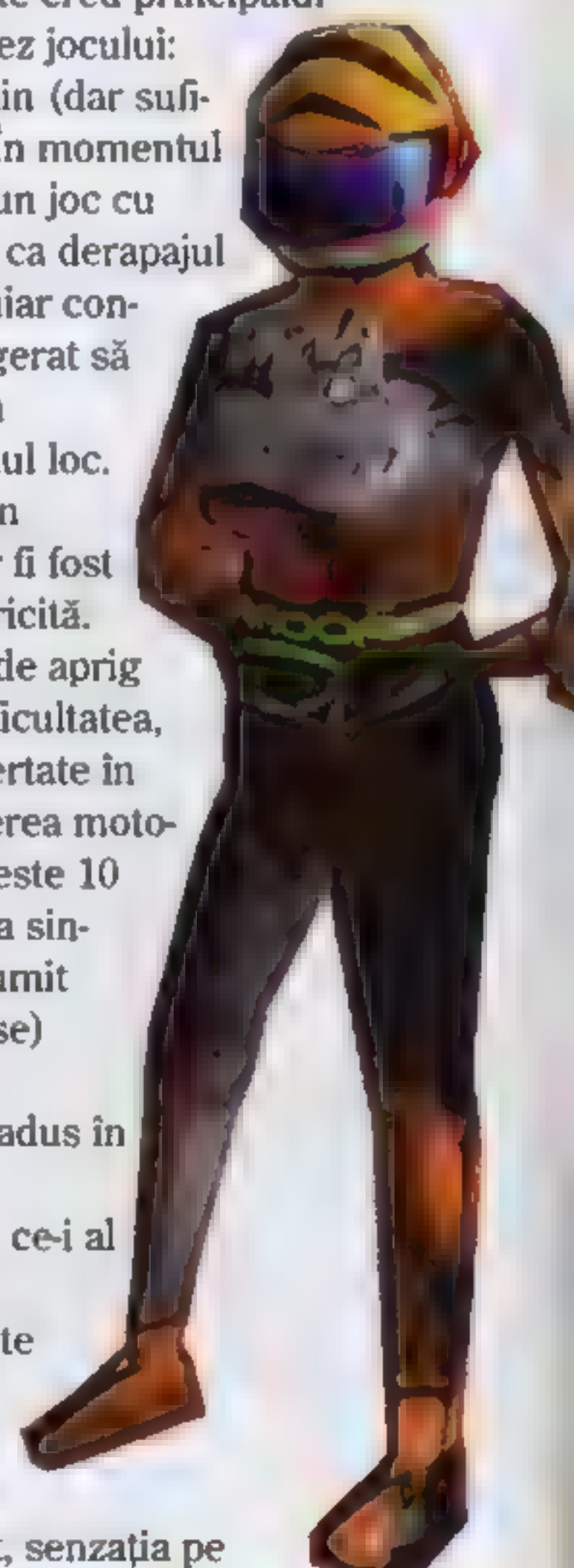
inevitabil chiar, să îți prăjești un kil două de neuroni enervându-te. Este cred principalul lucru pe care-l reproșez jocului: dificultate gândită puțin (dar suficient, uneori) greșit. În momentul în care introduci într-un joc cu motociclete elemente ca derapajul sau nisipul ud care chiar conținează, mi se pare exagerat să ceri musai terminarea fiecărei curse pe primul loc. Un sistem de ligă ca în Motohead probabil ar fi fost o alegere ceva mai fericită.

Și-apoi, fiind atât de aprig în ceea ce privește dificultatea, nu-ți prea îți oferă libertate în ceea ce privește alegerea motocicletei. Deși există peste 10 motociclete în joc, una singură e de bază (la anumit moment și set de curse) celelalte fiind practic aproape imposibil de adus în poziția de lider.

Să dăm Cezarului ce-i al Cezarului, însă, și să recunoaștem că, deși te enervezi de-ți vine să te alegi cu un monitor mai puțin, jocul te ține strâns bine de tot, senzația pe



Curcubă de pe faleză în mare. Nu știu să existe așa ceva pe undeva prin lume, dar la o adică nu contează. Și dacă tot va uitați la poză, observați dăra lăsată în nisip de ala din față.





Atunci când ninge cursa capătă un feeling puternic, măcar pentru faptul că vizibilitatea este mult scăzută, challenge-ul mai mare, afară ceva mai frig și te tot aștepti să vezi globuri în brazii din pădure.

care ți-o produce (a se citi senzația de viteză

dementă și totuși lină) fiind la urma urmei cea

care contează. Au reușit băieții să facă un joc

greu, dar îndeajuns de lipicios? Bravo lor!

Poate ar mai fi de reproșat modul în care e

realizată vederea 1st person, chestie care se face

de la nivelul roții. E de la sine înțeles că a fost

aleasă perspectiva asta pentru a da feeling-ul că

mergi ca gândul și ca vântul, asfaltul trecându-ți

la 2 cm de nas, însă chiar dacă știi cursa pe de

rost, nu văd cum ai putea să rezisti mai mult de 3

minute la modul haotic în care vezi lumea din

jurul tău. E vorba de o motocicletă care se înclină

de mai mare dragul la fiecare viraj, iar dacă punc-

tul din care vezi tu se află, ca să zic așa, pe furcă,

ești dat cu capul de pereți rău de tot, iar perfor-

manța se obține destul de greu

chiar atunci când vezi motoci-

cle-ta din spate și, imlicit, pista mult

în față. Însă, la urma urmei nu

putea să lipsească modul ăsta

de a privi lucrurile și se poate

folosi de comun acord în

jocul multiplayer.

Jocul multiplayer?

Dacă sunt mai mult de

trei jucători pe circuit

începe să devină

interesant, dacă nu...

hm, merge totuși.

În București au

apărut de relativ puțin timp

- continuă să se înmulțească,

ce-i drept - băieții cu motoare.

Bondari dintr-ăia care o iau

din loc de parcă au reacție. Pe

cuvânt mi-e drag de ei. Când

văd cum pleacă Daciile de la

stop mugind ca turbatele, băieții

fiind deja la 200 de metri, cu mo-

toarele turate de te sperii, simți

asa cum te furcă prin dește. Și

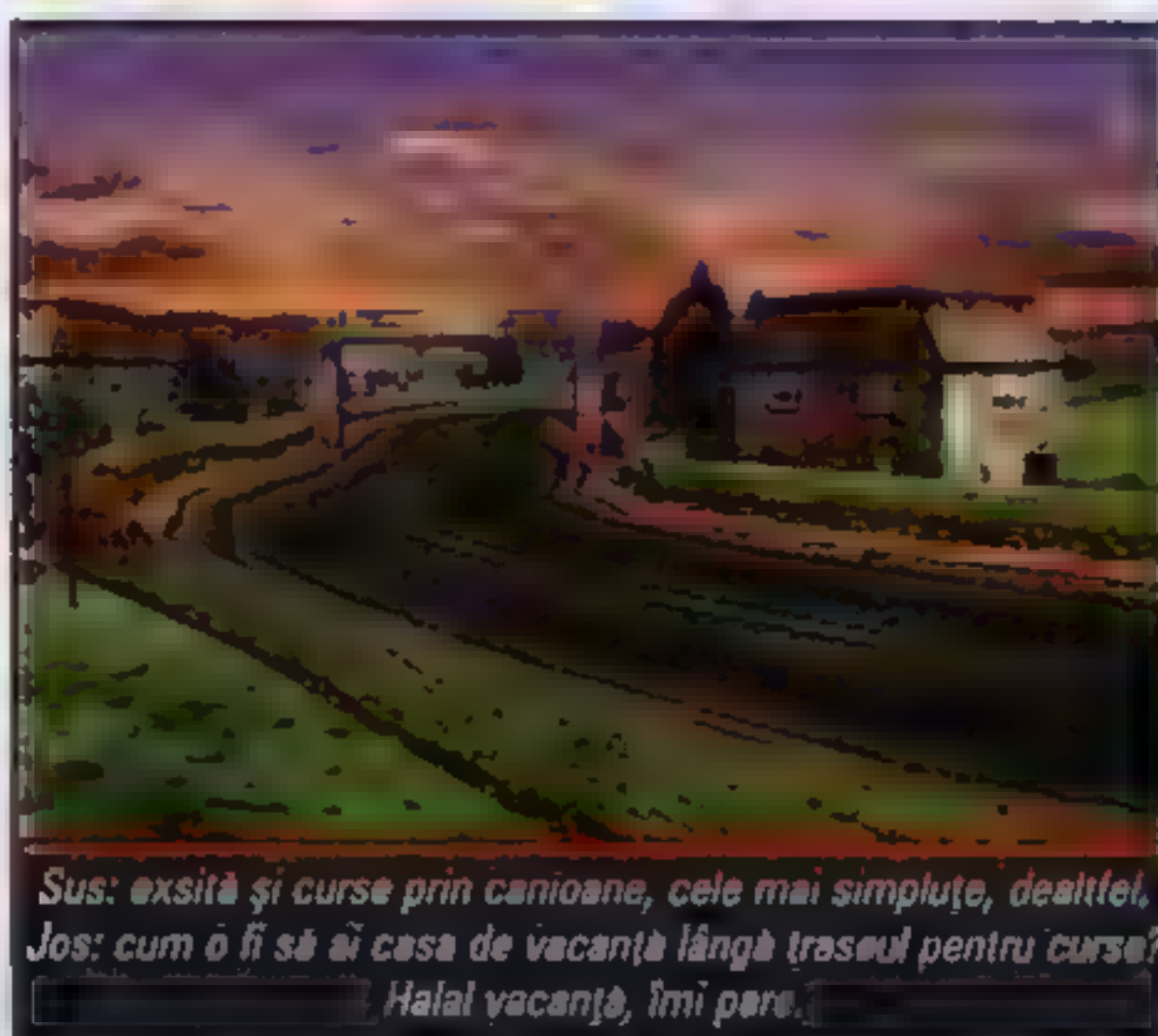
nici măcar nu-i invidiez. Trebuie

să fii un pic nebun ca să mergi

prin Bucureștiul minunat așa.

Uite, eu când vreau să simt că

fuge motorul de sub mine, dau



Sus: exsità și curse prin canioane, cele mai simple, dealltel.

Jos: cum o fi să ai casa de vacanță lângă traseul pentru curse?

Halal vacanță, îmi pare.

drumul la Red Line Racer, îmi aleg minunea aia

de-i spune Tiamoto Edge, dau boxele o țară mai

tare ca de obicei și... ok, ok, nu-i chiar același

lucru, da' calculatorul nici nu consumă benzină, e

și "ozone friendly" și în plus, pot să mă dau

"huța" toată noaptea, dacă vrea ei.

Ce-ai zis? Cum care ei? Mușchii mei. Go.

-Bugs

90

Ce ne place

Ce nu

Grafica, senzația de viteză

și ceva-ul ăla care ne-a

facut să-l terminăm, în

ciuda dificultăților.

Dificultatea greșit gândită.

Numai un pic, ce-i drept,

totuși.

NEWS

NEWS

FINAL FANTASY VIII este în lucru. Asta e foarte important. După cum e normal engine-ul a fost un pic schimbat, impresia totală fiind cea de "slefuire" în rest, n-ar trebui să ne-așteptăm la nimic ușor.

LUCAS ARTS A ANUNȚAT că urmează să ne dea în cap cu Indiana Jones And The Infernal Machine. 3rd person view, 16 capitole, arme de tot felul, inamici și agenți ruși la fel. Acțiunea se petrece în 1947, iar după ce germanii au fost făcuți arșice, Uniunea Sovietică au preluat rolul de adversar al lui Indy. Jocul suportă Direct 3D.

BUNGIE SOFTWARE LUCREAZA la Myth 2. Se profilează mai multe îmbunătățiri aduse originalului. Unitățile arată mai puțin bitmapate (chiar că tot bitmapate sunt) și acum pot să fugă. Și, foarte frumos, or să existe castele în joc. Asta chiar îmi place.

MIGHT&MAGIC III E PE VINE de la 3DO. Grafică mai bună (800x600, 65000 de culori), câmpuri de bătaie mai mari, eroi noi și în total, 100 de unități. Sună chiar bine.

LOOKING GLASS A SEMNAT un contract cu Electronic Arts pentru distribuția următoarelor titluri care născuza: Flight Unlimited 3 și atenție, System Shock 2. Ultimul dintre ele promite să păstreze aceleași elemente de RPG și aceeași atmosferă de explorare nebunăca din prima parte, aducând în schimb câteva îmbunătățiri la partea tehnică. Miami-miam, ca să-l citez pe Pif.

MICROPROSE LUCREAZA la al patrulea joc din seria începută cu Enemy Unknown. Numele său, X-COM: Alliance. Acțiunea se petrece imediat după înfrângerea alienilor pe Cydonia, când nimeresti cu nava într-un nod spațial și te trezești în mijlocul unei bătălii între două tabere extraterestre.

Jocul folosește engine-ul de Unreal, comandându-ți camarazii la fel ca în celelalte episoade ale seriei, doar perspectiva fiind schimbată.

CAVEDOG PUN LA CALE CEVA nemaivăzut. După ce au rupt maxilarele târgului cu Total Annihilation, pregătesc Elysium, o nebunie de joc, format din mai multe episoade, în care se presupune că intrii în visele unora și ale altora, agitându-te printre fantasmе.

Jocul e un adventure combinat cu ceva combat și, dacă iese ce vor producătorii, o să aibă o re-jucabilitate fantastică.

TOT CAVEDOG a arătat lumii la E3 câte ceva din Good&Evil, a cărui grafică și engine sunt uluitoare. Ce e jocul nici nu mai contează, la o adică, atunci când, văzând lumea de sus, și poți face zoom până când vezi mingea de ping-pong pe zăpadă și-ți mai și dai seama ce marcă e, nu-i așa?

Motorhead

The Ace Of All Games

Lovesti drumul. E o masina buna si ii dai talpa cat cuprinde. Realizezi greseala doar cand schimbi a 5-a si accelerezi pana la podea la 200mile/h, observând cu stupefactie ca se apropie un zid si o curbă la dreapta. Iti dai seama ca viteza este prea mare si calci frana violent... tragi volan dreapta. Zidul iti zambeste in timp ce masina intra in derapaj, scapi controlul si impactul devine o certitudine. Timpul se dilată si, pentru secunde infinite, aripa dreapta fata se agata de glisiera de protectie. Scrasnetul si asciile care sar din tabla te fac sa te felicitii ca ai platit Asrom-ul. Locul 1 s-a dus, dar te ambitionezi, schimbi a 2-a, si notezi locul ca sa-l stii pe viitor.

Gremlin: '...a game where the speed makes the difference.'

Producator	Gremlin
Web	www.gremlin.co.uk
Sistem	Pentium 200MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	volan

ntr-unul din numerele trecute vorbeam despre un joc care se anunta ca o lovitură data de o firma relativ mica (19 persoane). Mica dar mare. Digital Illusions este cea mai mare firma producătoare de soft din Peninsula Scandinava. Acum ei lucreaza pentru Gremlin Interactive, de care sigur ati mai auzit ...

Nu mai este un proiect, este deja aici, asa ca imbracati-va salopeta, luati carnetul, talonul si banii de amenda si sa purcedem la drum.

JOCUL

In sfârșit a aparut o firma care sa fie interesata de viteza. Pana acum mai toate simulatoarele sufereau de "incetineala" provocata de grija pentru analiza situatiilor reale. In Motorhead s-a renuntat la cat mai mult posibil in favoarea graficii si a senzatiei de viteza. Astfel nu gasesti cockpit sau aparate de bord, toate informatiile necesare sunt afisate pe ecran, astfel incat ai uneori senzatia ca ai franat prea tare si ai scos capul pe parbriz. Controalele sunt intr-adevar o minune! Nu mai ne lovim de 'brutalismul' de la GP2 sau NFS, unde luai brusc volan dreapta, franând violent si incalecai glisierele de protectie. Aici in functie de durata de apasare a unei taste comanda poate fi mai gentila sau mai ferma. Asta te ajuta mult, avand in vedere ca toate masinile au tractiune pe spate si daca accelerezi puternic in curbe masori unghiuri de peste 180 grade. Povestea jocului se petrece in viitorul apropiat, pe pistele de incercare ale Ligii Transatlantice de Viteza. Aceste 6 piste variaza de la drum cu gropi prin Giulesti la autostrazi nivelate in bazinul minier Ruhr. Astfel nu te surprinde sa intalnesti la 245km/h un zid pe care zice cu litere mari "Drum in reparatie. Va rugam folositi Soseaua Vitan". Daca ajungi destul de aproape ca sa citesti ce scrie inseamna ca nu mai ai timp de



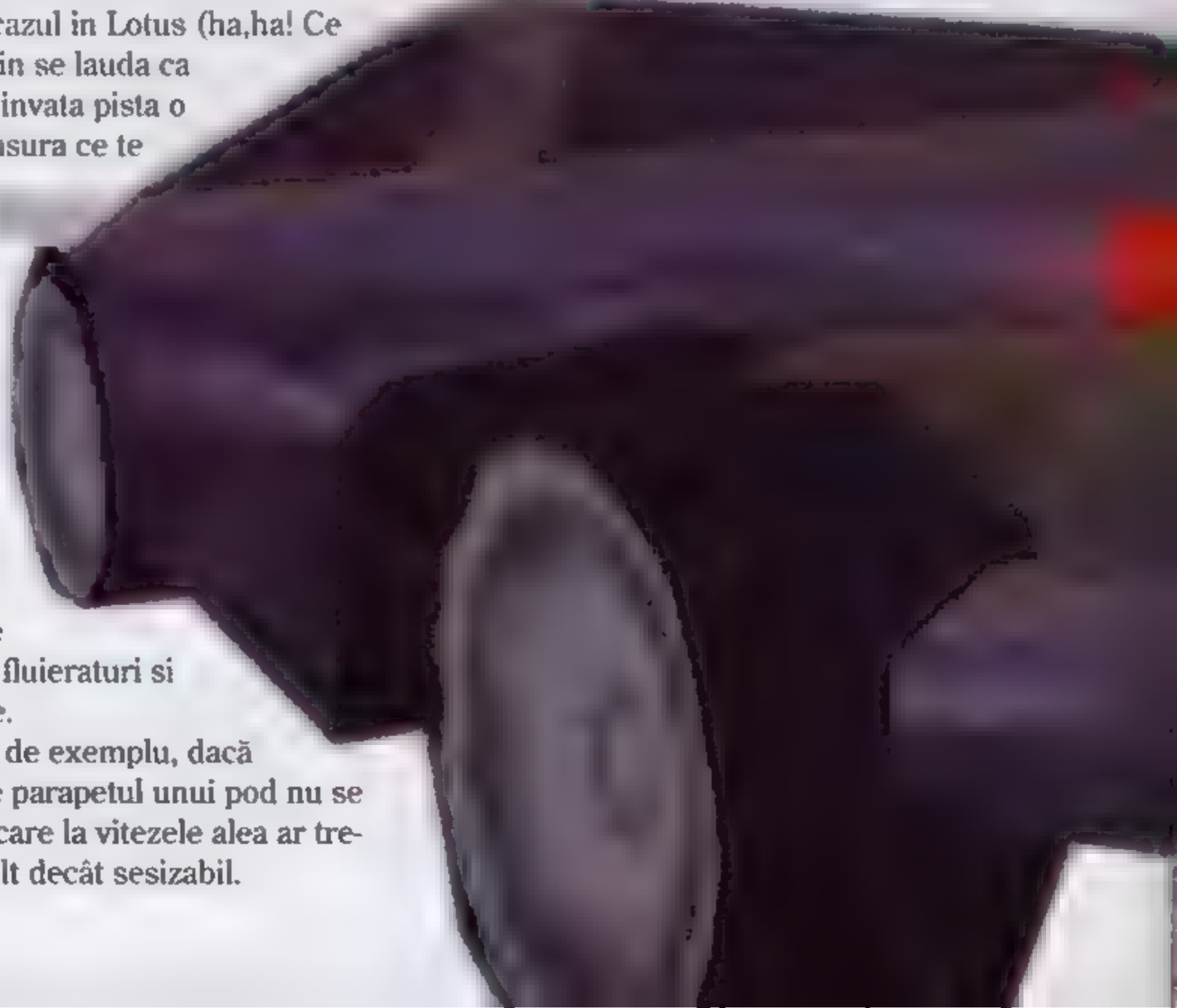
franare. Ghinion!

Ai la dispozitie 9 masini, care mai de care mai aratoase (doar suntem in viitor, ne permitem!) dintre care doar 3, pe doar 2 piste, sunt accesibile. Pe masura ce incepi sa dai de carnet iti apar ca prin minune si celelalte. Ce este de laudat este ca masinile controlate de CPU nu sunt haotice cum era cazul in Lotus (ha,ha! Ce vremuri taica!). Gremlin se lauda ca 'pilotii' virtuali ai CPU invata pista o data cu tine, asa pe masura ce te crezi mai voinic, se iverse unul de-ti indoaie tabla.

Sunetul care sustine jocul este luat in calcul si nu prea. Sa spunem numai ca ai 29 de sunete pentru calxon, care de care mai ciudate. De la sunetul melodios al vacii, pana la sirena de petrolier si la strigate, fluieraturi si alte manifestari umane.

Nu mi-a plăcut că, de exemplu, dacă treci foarte aproape de parapetul unui pod nu se aude vâjâitul specific, care la vitezele alea ar trebui să fie mult mai mult decât sesizabil.

Tabla si farurile ciobite suna destul de realist, insa din punctul de vedere al unui simulator, este cam slaba senzatia de impact. Adica masina ricosează foarte frumos, răsturnându-se foarte rar. Poti sa joci si cu manta daca stii biliard, dar daca iei din plin un zid de protectie, nici macar nu te arunca in





spate. E o "convenție" făcută de producători, pentru a nu întrerupe senzația de viteză.

Grafică

Da. Pai asta este de baza. Asa cum ne ameninta Gremlin jocul dispune de o interfata grafica pusa la punct cu precizia unui ceas elvetian. Inca de la prezentare te loveste calitatea in care ruleaza scurtul filmulet in care cateva masini care se alearga una pe cealalta de zici ca ii mananca in talpa. Primul simulator de carosabil in 65,535 nuante colorate cu engin sustinut atat de drivere DirectX 5.0 cat si de un driver propriu care iti da voie sa joci si daca ai o scula mai putin performanta. Sa zicem ca pe P200 ai in 640x480 doar 5 la 10 fps si va trebui sa alegi o rezolutie mai mica gen 300x200 ca sa joci decent. Problema se rezolva de la sine cu un accelerator Voodoo, la care orice gamer care se respecta viseaza zilnic. Detaliul este mult imbunatatit de cei de la Digital Illusions fata de incercarile celor de la EA de exemplu. Nu dau decat o singura cifra: 300 de poligoane per

masina. Este ceva, nu? Totusi, cu o placa video normala, rotile sa vad octangulare. De laudat sunt suspensiile, care pe langa faptul ca simuleaza destul de precis legile fizicii, se comporta bine si la vederea din exterior a masinii.

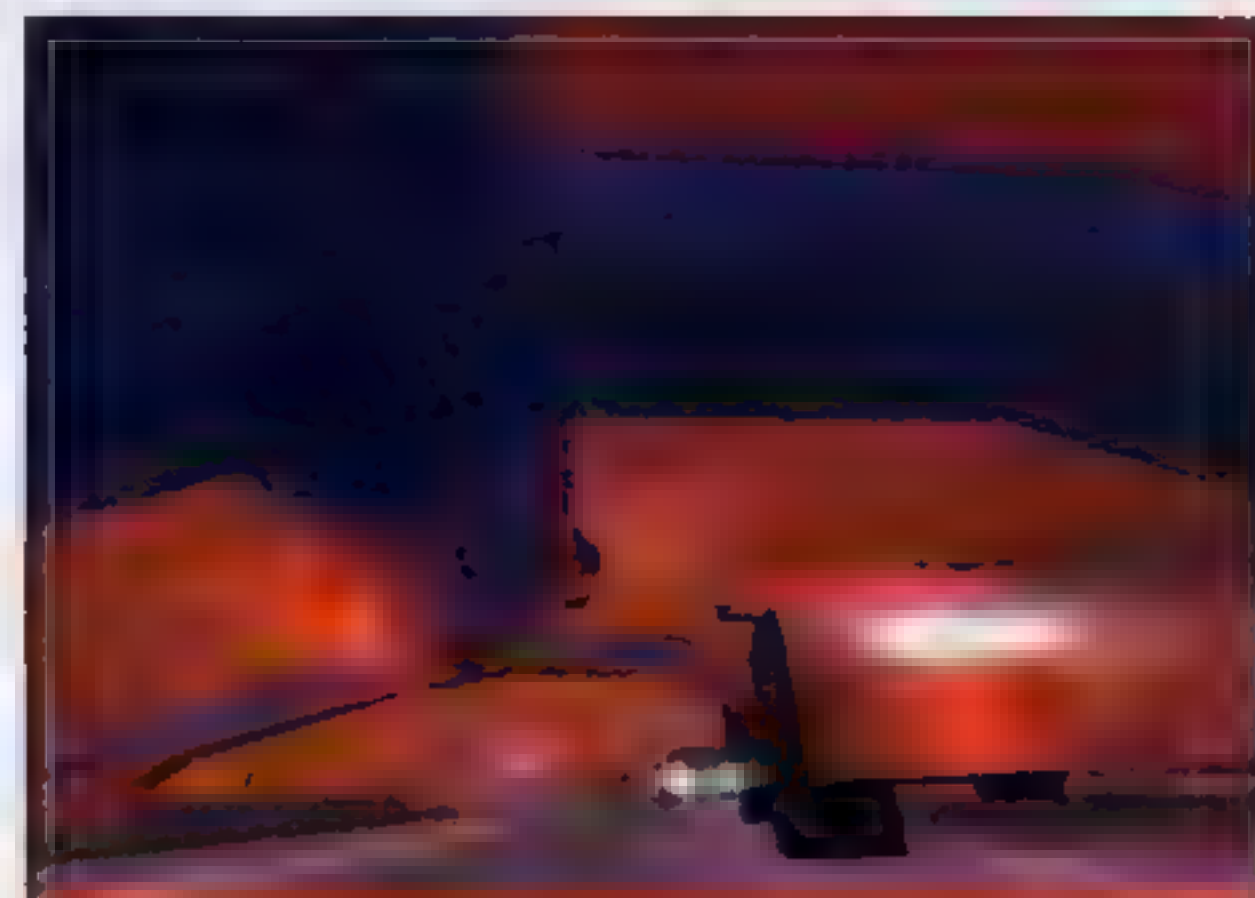
Gandindu-ne la detaliul grafic, s-a facut totul ca masina sa arate cat mai bine. Si s-a pastrat si senzația de viteză. Nici traseul nu a fost neglijat. Este foarte adevarat ca luminile difuze prezente de-a lungul autostrazii, de nuante "aprins", te lovesc drept in ochii, dar surprizele sunt pe masura. De exemplu cine se asteapta ca la o serpentina printre doi copaci sa sperie un grup de ciori, negrii porumbei calatori sau cine stie ce mutanti ai viitorului, care isi iau zobru zgomotos din fata masinii tale in timp ce tu erai atent la plopul din stanga soselei? (sau era dreapta...deci cum veneam eu, m-am rasucit, asa... si mi-a aparut in... stanga cred!)

Cine a condus prin Bucuresti cu 120/h o sa descurce cu drumul care pare sa coteasca faca preaviz. Sunetul este cel care te ajuta foarte mult, pentru ca la viteză asta de avion nu prea ai timp sa consulți 'ceasurile de bord' sau sa te uiti in spate. Da, da: sa te uiti in spate. Pentru ca este prevazut cu o tasta care iti intoarce 'capul' in spate, de te deruteaza total. Poti sa folosesti alternativ mouse, joystick, steering-wheel, ca in mai toate simulatoarele din ziua de azi.

Sunetele sunt diferite pentru fiecare masina in parte. Scrasnete de roți si faruri sparte, tabla ondulata si scart in a 2-a vor face deliciul multora.

Rețeaua

A fost implementat si un server de retea asemanator ca idee, realizare si interfata cu cel de la Quake2. Pe langa multiplele optiuni de modem/serial/ipx ceea ce aduce in plus este parola de retea. Astfel daca esti intr-o retea mai mare si nu vrei sa joci cu tociaru' calsei, stabilesti o parola pe care sa n-o stie decat colegul de banca si da-i gaz, tureaza motorul si pregateste-te de start! Te inzestrezii cu o masina tare (Titan sau Avalanche) si cu o sirena destul de enervanta ca sa il faci sa



Grafic, jocul e mai mult decât bine făcut. Și chiar dacă nu folosiți un accelerator, vă asigur că sunt destule lucruri de văzut în 16 biți.

greseasca (va recomand rasul sadic : MAD). Odata pornit la drum ai grija sa dai in el de cate ori ai ocazia si sa il presezi in speranta ca va gresi.

Si uite asa, intr-o seara frumoasa de vara, a venit tata si mi-a zis sa fac bine sa mai las modemul sa se raceasca, fiindcă iar este bun de prajitor de paine, iar pâinea e scumpă. Cert este ca dacă ai pornit la drum, uiti si de scoala si de mancare, telul tau fiind sa fugi cat mai tare ca dai clasa baietilor cu lamaie in geam de langa tine.

- Cristi Apa

93

Ce ne place

Senzația de viteză, cei 16 biți de culoare, interfața deosebită, opțiunile de rețea. Un arcade-sim de nota 11.

Ce nu

Impacturile prea nerealistice, lipsa unei (reale) vederi din mașină.

Unreal

După ce id-ul schimba lumea cu DOOM-ul, toată suflarea producătorilor de joace (sau aproape) căuta înnebunită un DOOM killer. Apoi, odată cu apariția Quake-ului, obiectivul a fost adus la zi: Quake killer wanted!!! Unreal, apărut la niște ani după jocul lui Romero și Carmack, reușește să genereze unele discuții...

Fane: Nebuni la cap!
Jhonny: Da, și-n rest băleții au "nebunie-sentă"...

Produs de	Activision
Web	www.activision.com
Platforme	Pentium 166MHz/16Mo
Recomandat	
Preț	14.900MHz/128Mo/Voodoo2 SLI

Andrei (scrie ceva la calculator, cu căștile pe urechi, bâțând din cap): Salvation, salvation, salvation...

Paul (intră): Salut Fane! (catre Max) Ura! Aloha Jhonny! Andrei, moșule am treabă, hai!

A: Huh?

P: Dă-te că trebuie să scriu Unreal-u' și îmi zboară ideile. M-am certat cu Roger la Muzica până acum un sfert de oră.

A: Iar...?

P: Nu, nu cu Dos Navu' și Nortonu', pe teme de Unreal. Zice că nu e tare, că bate Quake-ul numai pentru că a apărut mult mai târziu. Are un pic de dreptate, dar nu-i chair așa. Vezi, ideea e că single-player-ul în Unreal e mult mai potent decât în Quake 1 și 2 luate la un loc, atmosferă de mori nebun și idei cu carul.

Fane (care joacă pentru a cine știe câta oară Total Annihilation): Și Roger ce zice?

P: El zice că Epic a furat de la id o mulțime de idei și că s-a folosit de Quake și de feedback-ul generat ca să facă Unreal-ul.

A: Și ce dacă? Bravo lor!

P: Nu-i așa măi. E drept idei poți să furi cu carul, însă atmosfera din Unreal e făcută de niște artiști mari, iar arta e destul de greu s-o copiezi. Băieții n-au vrut să facă compromisuri, grafica a ieșit bestială, nivelurile sunt imense și construite de rămai tâmp, sunetul la fel. Plus muzica aia care se schimbă în funcție de acțiunea din joc și care-ți dă un feeling mai mare decât orice track audio, oricât de hot.

A: Păi poate și id-ul ar fi făcut



asa ceva, dar nu se putea atunci. Tu nu vezi ce cere Unreal-ul? Pentium 2 recommended? 64 de mega de RAM?

P: Hai măi că nici cu Quake 2-ul nu mi-e rușine la cerințe, iar ca atmosferă nu se apropie de Unreal nici pe departe.

Max (jucându-se Final Fantasy VII): Păi, plecase Romero când au lucrat la el?

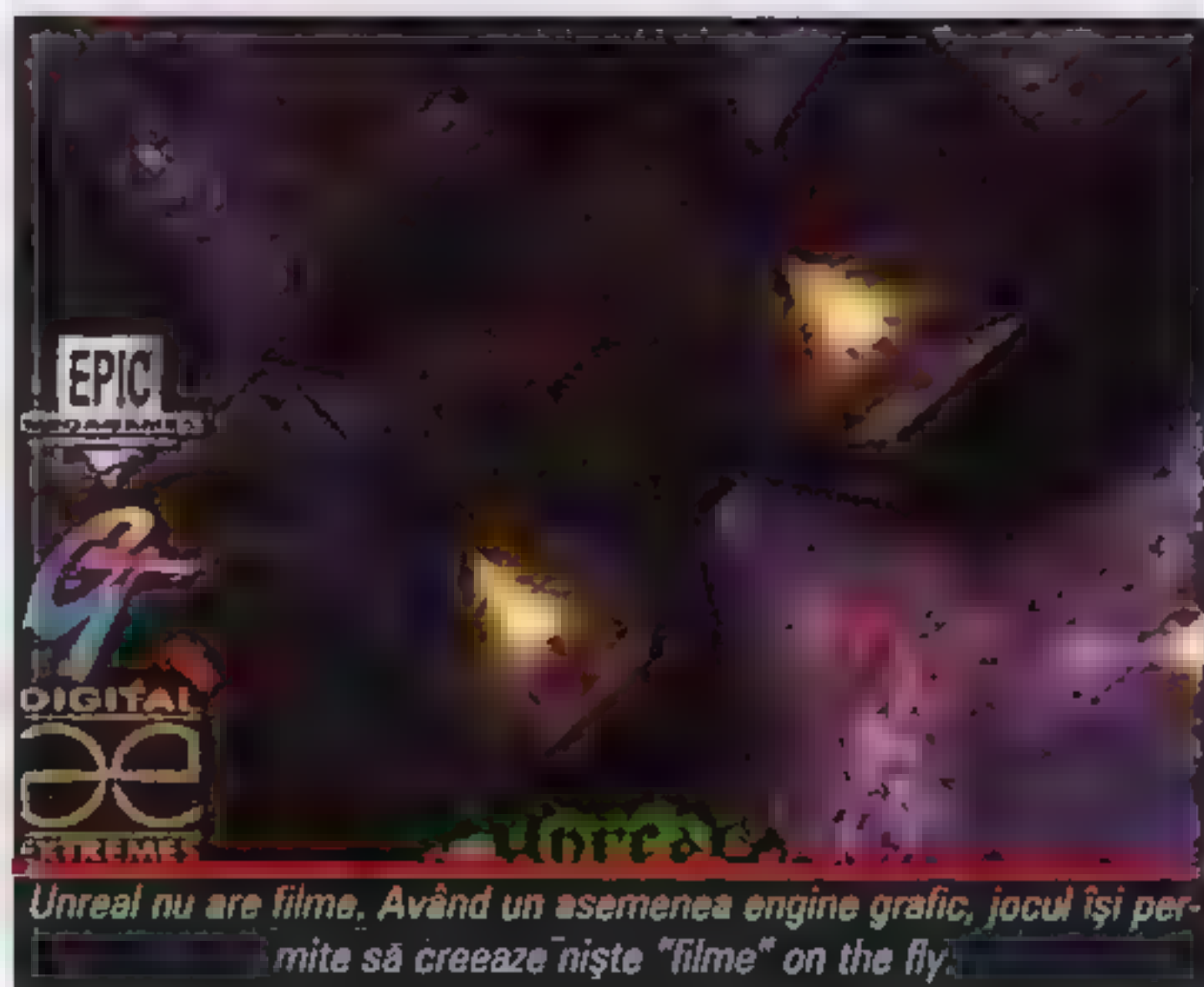
P: Mă rog, o să vedem Daikatana. Ce contează e că Unreal-ul bate Quake-ul la atmosferă. Atmosfera e mai... clasică, poate, realizată cu elemente mai normale, muzică, lumini, sunete, dar te "trage" mai tare înăuntru. E drept că e faza cu 3Dfx-ul, dar nu e numai asta, nu e numai grafica. E... totul. După aia, AI-ul monștrilor este un AI,

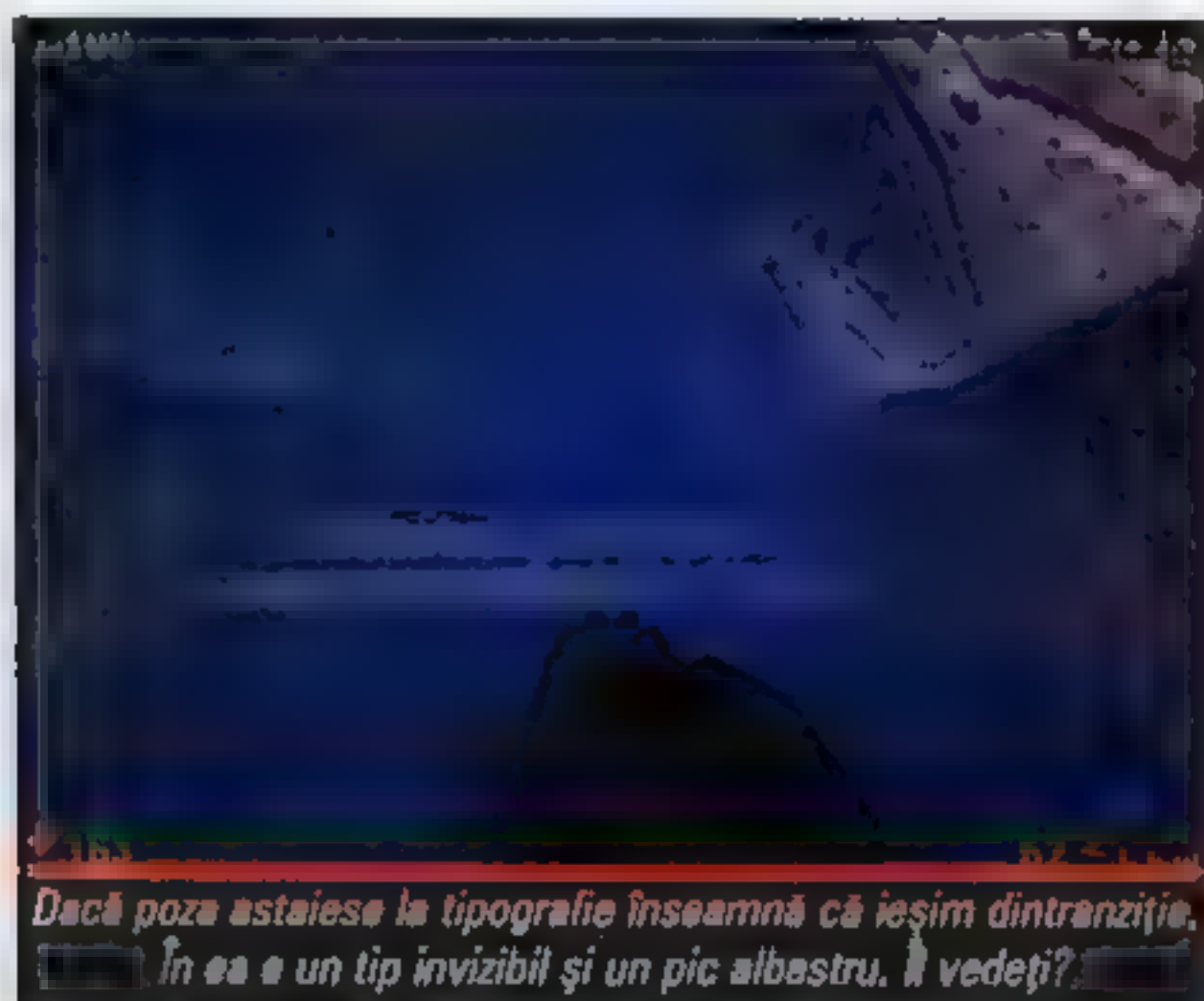
nu un simulacru ca în Quake 2. Băi și cum urla lumea: "Smart monsters!" în sus și-n jos. AI-ul ăstora din Unreal e lucrat de ăla care a făcut Reaper Bots-ii pentru Quake 1, iar tipul e un profesionist.

A: Mda...

P (entuziasmat brusc): Băăăăi, știi nava de la sfârșit, da? Știi că după ce bușești reactorul se stinge lumina și trebuie să umbli prin cavernele alea de oțel folosind numai lanterna și flare-uri. Ai văzut cum fac monștrii atunci? Ca să vezi idee dementă.

Știi că au pe ei costumele... scuturile alea, ce-or fi, albastre și verzi, care luminează în jur. Tu ieși din camera reactorului și încerci să mergi prin beznă folosind cât mai puțin lanterna, că se consumă, așa că mergi cam din memorie. Și deodată, vezi o lumină în față, un monstru adică. Băi nene, nu vine la tine din prima! Trage și fuge de tine și tu te iei după el, concentrat să-l vânezi. Și după ce-l omori și "se stinge", îți mai dai seama din părți unde





Dacă poza astaiese la tipografie înseamnă că ieșim dintranziiie.
În ea e un tip invizibil și un pic albastru. Îi vedeți?

ești, că nu mai știi și durează până îți dai seama; nivelul e destul de îmbârligat și de mare.

F: Nebuni la cap!

Johnny (care "se dă" prin Quark Xpress): Da' și-n rest băieții au "chintesență", te bați cu trei dintr-ăia cu plete, cât te bați cu 10 orci în Quake și faza e că nu sunt mari sau solizi, ca Shambler-ii să zic. Nu stai după colț, tragi, te-ascunzi, tragi, te-ascunzi, tragi...

P: E ca un deathmatch mai mic. Dacă-i dai trei rachete l-ai liniștit, dar ca să-l nimerеști... Și-n plus ai văzut cum se mișcă? Cum își dă părul pe spate după ce te-a omorât... feeling.

A: În rețea cum e?

P: Eu am jucat cu Dexter și l-am bătut rău, dar chiar n-avea ce face. Eu cu Voodoo 2 în 800x600, el software în 320x240. De-abia mă vedea, iar eu îi vedeam și părul din nas. Armele sunt chiar mișto. Nu arată prea bine, dar sunt gândite și răsgândite, și ca feeling și ca efect. Și fiecare are două "focuri".

M: Adică?

P: Păi, de exemplu, lansatorul de rachete le... lansează sau, cu celălalt "foc" le azvârle ca aruncătorul de grenade din Quake. Flinta aia dubioasă trage normal sau în modul "sniper". Poți să zoom-ezi și să-i scoți ochiul unui aflat la capătul celălalt al nivelului. Ah, mai e ceva, lansatorul de rachete trage cu mai multe odată dacă ții apăsat, la fel, aruncă mai multe grenade. Idee!

A: Și hărțile pentru Death Match sunt țapene. Aia în care e întuneric...

P (din nou entuziasmat): Aoleu! Am jucat cu Dexter. Știi că poți să joci Deathmatch dacă vrei și cu bots-i, vine cu ei incorporați, da' știi cum e să joci un Dark Match, așa-i zice, cu un om? Fiecare cu lanterna, în întuneric. Băi, un sentiment de îi ia pe cei doi Queci și-i face varză. Și e o idee, nu altceva. Poate că totuși id-ul n-o putea pune în practică fără 3Dfx?



F: Stai mă, nu devia! Cum zici că e faza asta cu întunericul?

P: Păi e un nivel întunecat complet și fiecare jucător are o lanternă, care n-ar baterii. Ține la infinit. Așa... și gata. Simplu și genial. Păi îți dai seama că încerci să-l cauți pe ăla cu spot-ul lanternei, care nu e decât în față. Dacă ăla stinge lanterna și te pândeste... așa că nu poți să mergi cu lanterna aprinsă tot timpul. Să vezi faze ce ies! În deathmatch se aud pașii fiecărui jucător. Așa că încerci să stai cu lanterna stinsă și urechea ciulită ca antena parabolică, să auzi tot ce mișcă. E... e tare de tot. Poți să te întâlnești cu ăla pe întuneric nas în nas și să nu-ți dai seama. (râde) Răsuflarea nu se-aude. Încă.

A: E clar că băieții știu ce fac. Au lucrat ei trei ani la el, da'...

P: Păi asta-i ziceam lui Roger. Au lucrat trei ani, dar a ieșit excelent. Și dacă stau să mă gândesc... are peste 40 de niveluri și niveluri mari moșule, mari de tot și construite de te ia amețea. Eram cu Johnny. M-am suit într-un turn băi nene, înalt de dura 30 de secunde să cazi până jos. Te ia amețea când...

F: Te repeți!



P (rânjind): Danke! Da, au avut la ce să lucreze. Chiar e scuzabil. Și amănute, taică și detalii. Cerul care se mișcă, decorul, apa. Ați văzut cum arată? Era la un moment dat niște apă care... băltea pe o cutie acolo, așa... de chestie.

M: Bine, mă, e și 3Dfx-ul...

P: Absolut, camerele alea în care se oglindește totul în podea, te lasă paf dacă nu știi la ce să te aștepți. Și se și vede ce armă ai în mână. Ca și-n deathmatch, dealtfel.

A: Și semintele alea pe care le sădești și crește planta "în timp real", sub ochii tăi.

P: Ah, și faza cu vulturii. Auzi măi, am încercat să-mpușc un vultur dintr-ăla care părea orice, numai obiect activ nu. A căzut pe pământ jos, înțelegi? Jos. Nu se zbătea, ce-i drept (râde), dar există ca obiect activ în joc. Un vultur, care putea foarte bine să lipsească, sau să fie un bitmap rotitor desenat pe cer.

A: Ah, bine, e clar că tipii au făcut jocul așa cum au vrut ei, fără multe compromisuri la calitate.

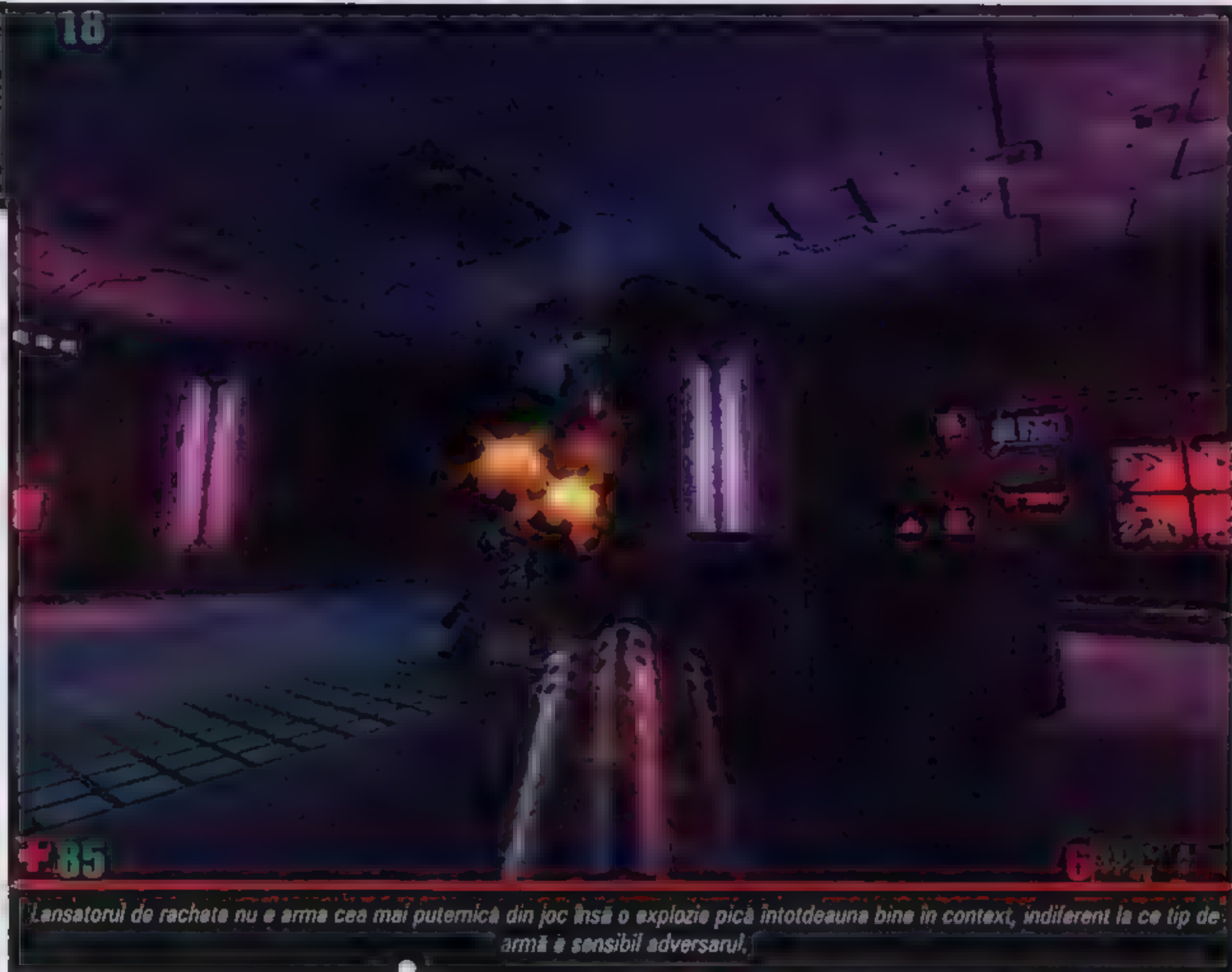
P: Și știi ce-mi place? Ai opțiunile alea "avansate", cu care setezi ce nici cu gândul nu gândești. Adică ai controlul asupra unei mulțimi de factori, la care n-ai acces în alte jocuri.

F: Ce-ți place cel mai mult la el. Sau mă rog, ce ți-a plăcut după ce l-ai terminat?

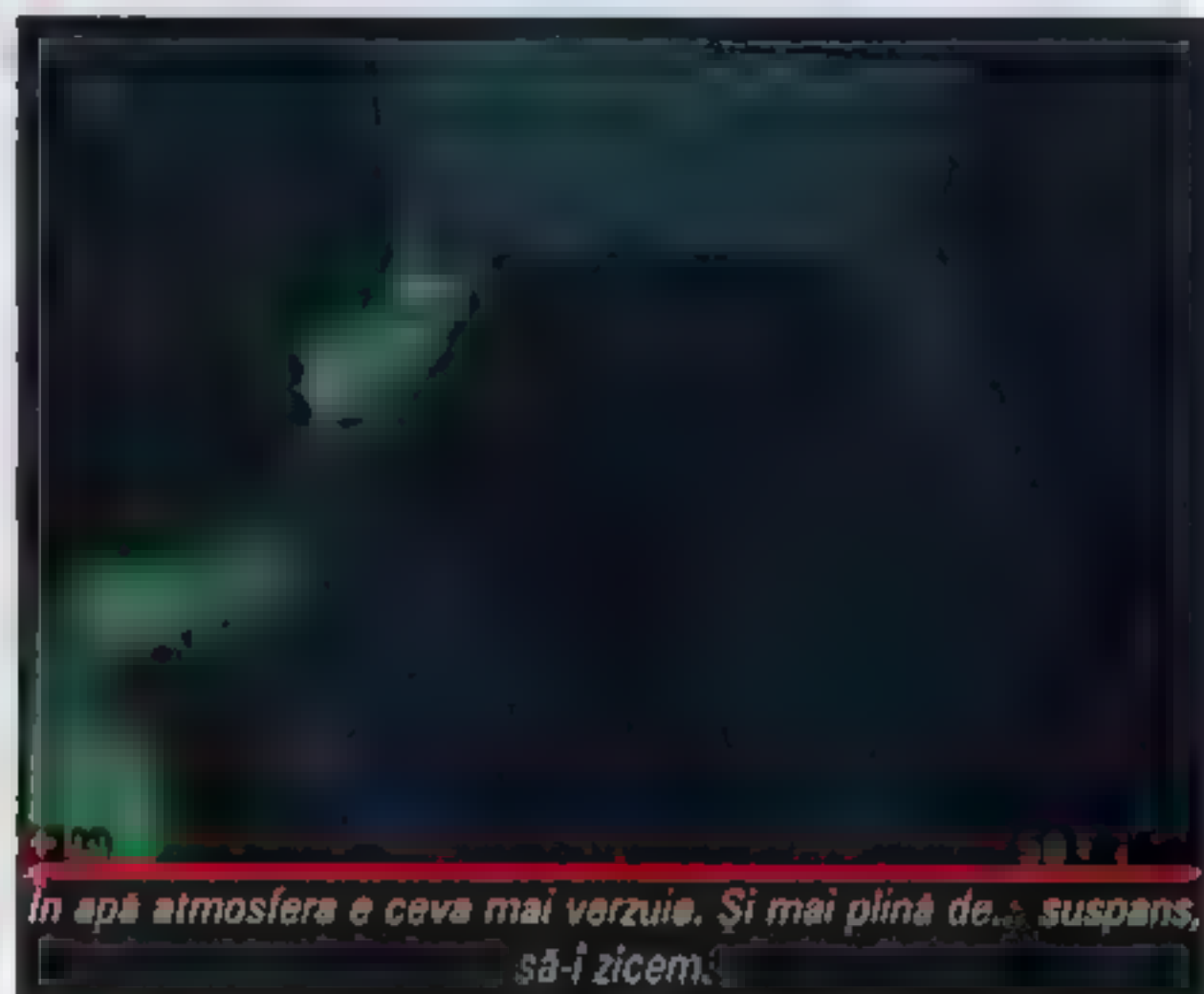
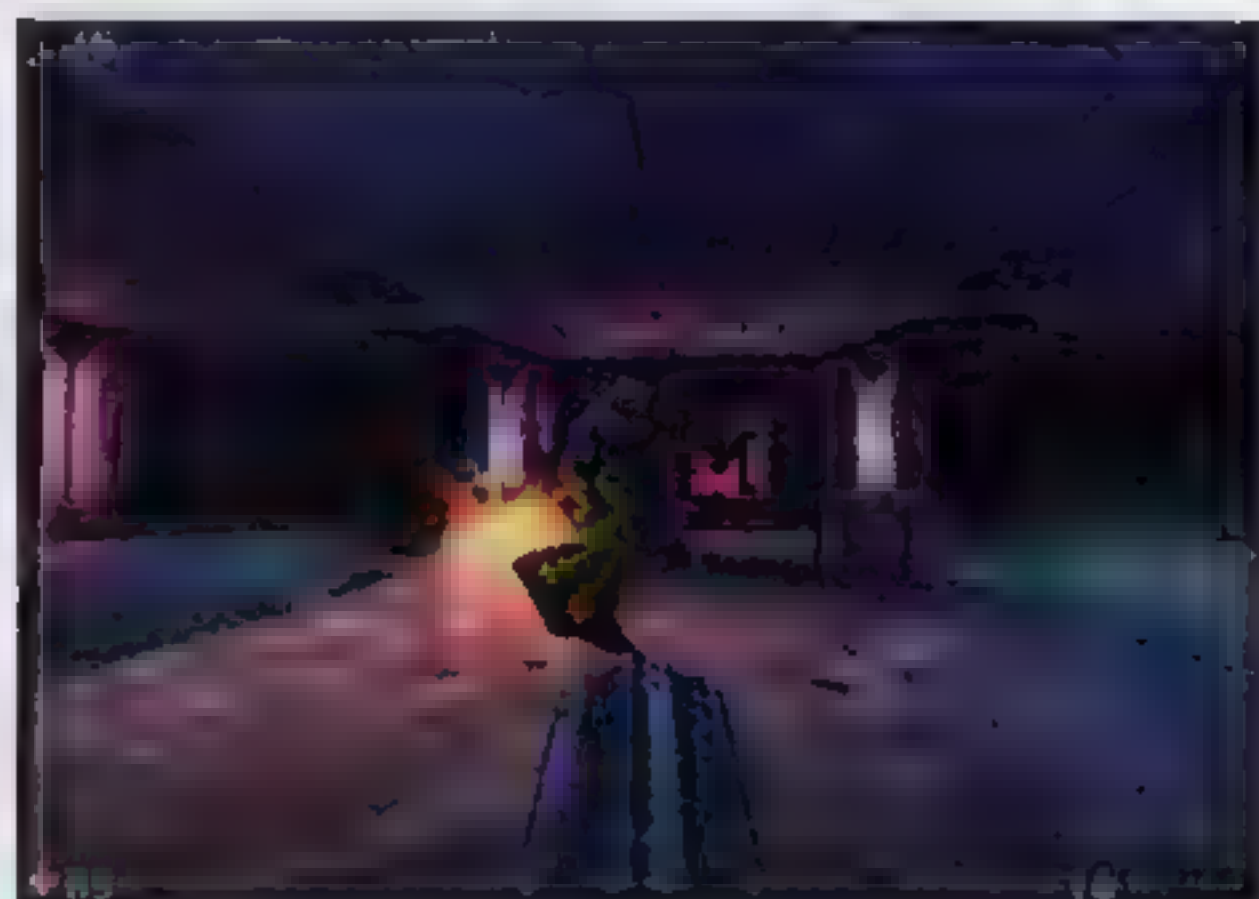
P: Faza cu întunericul și lanternele, și-n deathmatch și-n joc. Merită văzută. Și muzica e foarte mișto.

F: Și ce nu ți-a plăcut?

asa



Lansatorul de rachete nu e arma cea mai puternică din joc însă o explozie pică întotdeauna bine în context, indiferent la ce tip de armă e sensibil adversarul.



În apă atmosfera e ceva mai verzuie. Și mai plină de... suspans, să-i zicem.

P: Boșii. Sunt chiar stupidei. Butucănoși și bătuți în cap. Chiar aiurea. Și deloc înfricoșători. După mine cel mai tare monstru de până cum rămâne, ca design și feeling, Cyber Demon-ul din DOOM. Pe cuvânt. Shub Nigurath e haioasă, dar nu înfricoșătoare și nici nu-ți face nimic. Bărzaunele ăla din Quake 2 e urât ca munca și prost ca noaptea. Păi când erai cu un Cyber Demon pe urmele tale și azeai cum pășește, parcă simțea ceva-ceva că e de rău. Plus că n-aveai voie să greșești în fața lui mai mult de o singură dată. (rânjește)

J: Și aici?

P: Aici există mai mulți pe parcurs, fiecare cu un soi de "idee", dar destul de slăbuț gândiți. Ți-a plăcut din final cel puțin, care ar fi trebuit să fie cel mai ultra-extra e handicapat rău și nici n-arată prea bine.

F: În apă există ceva?

P: Îhâm, niște rechini care arată chiar foarte oceanici, ca să zic așa. Ah, că mi-ai adus aminte. Știi care-i faza cea mai tare la monștri? Te urmăresc peste tot. Intra și ies din apă, deschid uși, iau liftul, urcă scări... tot tacâmul. Există unii care sunt creaturi acvatice la origine, dar care se simt destul de bine și pe uscat. Când înoată pe sub apă arată ca omul din Atlantis mascat în șopârlă. Iar dacă ieși pe mal, vin după tine și nu te slăbesc.

P: Tare!

P: Fii atent. La un moment dat veneam prin apă către o platformă și am tras într-o șopârlă dintr-asta. A sărit în apă în următorul moment, dar nu spre mine, ci aiurea, dând practic impresia că a sărit ca să se apere și pentru că se simțea mai bine în mediul acvatic. Am avut sentimentul ăla din filmul "Fălci", când vezi aripioara rechinului dispărând sub apă de partea cealaltă a bărcii și aștepti cu inima în gât să te muște de picioare. Ce mai, feeling la cote maxime.

Mi-a mai plăcut că monștrii, atunci când stau pe loc, nu taie frunză la caini, ci chiar își vad de treburile lor. M-am uitat la unul folosind pușca aia cu lunetă și l-am văzut cu stătea pe vine și își verifica lamele de la mâini. Se uita în stânga și-n dreapta și, la un moment dat, chiar m-a văzut, dar nu din prima. Naturaletă asta e magistrală.

A: Bine, măi, bine! Ok, hai treci și scrie ce ne-ai zis până acum și gata articolul.

P (alintându-se): Țăăă, lîmî mi-e leneeeee!

A (se uită o clipă ciudat, apoi se întoarce spre calculator): Like... errr... ok! (își pune căștile) Inject yourself with liberty.... mmm... (cu voce tare și bățându-se abulic pe scaun) Salvation... Salvation... Mă, cum e fata asta de la Cranberries!!!

(râsete, cortina)

- Bugs

96

Ce ne place

Atmosferă excelentă, niveluri și arhitectură incredibile, poveste bine susținută, idei la kil.

Ce nu

Cerințe de sistem, deși probabil nu se putea cu mult mai bine. Monștrii ăia pe post de boss-ii.

Nu numai ARMEELE

Blaster

Singura armă pentru care găsești în joc upgrade-uri (trei la număr). Pe măsură ce folosești arma upgrade-ată, dispozitivul se consumă, iar obiectul tinde să revină la forma inițială. Folosește ca muniție energie, batenile disponibile încărcându-se atunci când arma stă... relaxată.

1. Foc cu foc, cu ceva albastru, energie, plasmă, chestii d'astea.

2. Dacă ții apăsat butonul (tasta) arma acumulează energie pe care o eliberează la un moment dat, sub forma unui fâs energetic mai mare.

Muniție: energie

1. Normal, foc cu foc. Precizie bună.

2. Cadentă ceva mai mare, precizie slabă.

Mitralieră

1. Foc normal, ca o mitralieră comună.

2. Lansează cuiele ca un shot-gun.

1. Cam ca rail-gun-ul din Quake 2.

2. Ții apăsat, se încarcă... și troscl

Dacă ții apăsat butonul, lansează până la șase rachete odată.

1. Ca un lansator de rachete

2. Ca un lansator de grenade

1. Ca un shot-gun, trage cu schije de metal care ricoșează

2. Lansează un soi de grenadă care explodează aruncând aceleași schije

Razor

1. Lansează o lamă care ricoșează timp destul de lung

2. Cadentă mai mare, lamele sunt aruncate oblic, iar ricoșeurile sunt ceva mai abulice.

1. Lansează un soi de bulbuci verzi, care aderă la orice suprafață, emit o lumină slabă, verde și explodează după un timp.

2. Ții apăsat... și un bulbuc mare zboară spre libertate

1. Ca o pușcă de precizie. Cadentă mică.

2. Modul sniper, zoom-ezi și asasezi.

1. Ca o mitralieră de cadentă mare.

2. Ca o mitralieră cu cadentă infernală.

SI NIȘTE (NU CU TOATELE) OBIECTE

Te protejează aproape complet până la epuizare. A lui. A ta vine după aceea.

Devu invizibil, dar nu cine știe ce, monștrii te văd binisor. Poate fi "pomită" și "oprită" la dorință

Amplifică îngrozitor de mult puterea blaster-ului. Poate fi pomit și oprit, consumându-se doar dacă e pomit și se trage cu arme energetice.

Un soi de lămpă care arde intens pentru circa 20 de secunde, în orice mediu, răspândind o lumină destul de amărâtă.

Măscuță de scăfandruț.

De mai multe tipuri. Destul de eficiente. Se completează una pe cealaltă (vezi termenul "armuri aditive", din Quake 2, G08). Măi să fie, folosim deja bibliografie. Suntem pe drumul cel bun.

Mortal Kombat 4

Curiozitatea ne omoară, asta e. Așteptam Mortal Kombat 4 ca să văd ce s-a schimbat, cum s-a schimbat și, mai ales, în ce s-a schimbat. Producătorii au promis 3D la cote înalte, personaje realizate cu mare grijă pentru detaliu, poligoane mii și stele făclii. Și când să zic...

Midway	Producător
www.midway.com	Web
Pentium 166MHz / 16Mb	System
recomandat	3Dfx
joypad recomandat. Plus lecitiua.	Alte

...h op și să-mi bucur mintea, privirea și degetele cu al patrulea episod din seria mult jucată, mi-a ieșit pe gură un trosc! Că hop nu mai aveam de unde. De ce?

Pentru că Mortal Kombat 4 nu este jocul pe care-l așteptam. Poate am greșit eu, dar recunosc că preconizam ceva în stilul unui Virtua Fighter având dinamismul dintotdeauna încântător al Mortal Kombat-ului, beneficiind de o poveste ceva mai bine pusă la punct - s-au scos două filme, la o adică - de o realizare tehnică demnă de un al patrulea episod al unui joc și de un aer "serios" și o atmosferă puternică. Într-un cuvânt, așteptam schimbarea. Nu în altceva, ci într-un Mortal Kombat mai ofertant, mai puternic, care să prindă, la o adică și pe unii dintre cei care nu agreeaseră celelalte trei episoade și grămada de puieți de pe lângă ele.

3D-ul este, însă nu foarte de adevăratelea. Astfel că nu există o mișcare a camerei în jurul luptătorilor, care să genereze nisaiva unghiuri interesante și să permită niște mișcări mai hoate. La o adică, engine-ul ar permite lucrul ăsta - se întâmplă uneori în joc ca perspectiva să se schimbe - însă în principal, lupta se duce ca și până acum, într-un tablou. Poți, ce-i drept să "intri" și să "ieși" în și din "planul tablei", cum se zice la școală, dar tastele respective nu influențează lupta în vreun mod spectaculos, fiind folosite cel mult pentru a te feri de vreun ghiveci aruncat de celălalt. Luptătorii sunt 3D - nici pe departe atât de bine realizați pe cât se credea, chiar și cu Voodoo - dar dacă de uiți de la o distanță ceva mai mare și cu ochii semiînchiși, poți să confunzi lupta cu una din... MK3, de exemplu. Asta, repet, pentru că nu s-a schimbat perspectiva. În afară de astea două bobârname pe care le-am primit în entuziasm, există niște lucruri destul de bune care au fost adăugate, sau schimbate.

În primul rând, fiecare personaj (sunt 15) a căpătat câte o armă, pe care o poți scoate când îți vine mai bine în timpul luptei. Bineînțeles, arma asta - în treacăt fie spus sunt cam penibile - poate fi aruncată,



scăpată și, respectiv, culeasă de pe jos. Se poate folosi și arma adversarului, natural. Au mai fost introduse obiecte active în arenă, adică niște bolovani, cranii, chestii dintr-astea, care sunt folosite pe post de proiectile, efectul fiind semnificativ.

Alt element care mi-a mers la inimă este introducerea prizelor și a... articulațiilor, în luptă. Adică tot tacâmul de răsuciri de mâini, rupe de coate, genunchi, ba chiar de gâturi. Arată tare bine și dau un aspect de volum și consistență ălor doi care se bat. Pe lângă unele faze care pot părea un pic dubioase - cum o fi să-ți întoarcă unul ambii genunchi pe dos? - există și o grămadă de scheme și mișcări îndeajuns de spectaculoase și de bine integrate în ciorbiță.

Mi-a mai plăcut că au fost scoase aberațiile alea de babalități, brutalități și alți asemenea ciucurei inutile. Fiecare jucător are două fatalități, serioase și rele, cu sânge la borcan, oase rupte, capete smulse, mă rog.

Există un "Practice mode" integrat, apărând în joc și lista cu toate mișcărilor, pentru toți jucătorii, incluzând fatalitățile. Așadar, adio site-uri și telefoane cu și despre combinații minunate (aiurea, parcă văd că are o gărlă de secrete).

Și, ca să mă pregătesc de încheiere, vă mai zic că filmele, alea de la... finaluri, sunt lipsite de orice feeling, fiind gândite cu orice, numai cu capul nu. Încă ceva rău, nu merge în rețea.

Una peste alta însă, MK4, deși nu aduce nimic extraordinar de nou în universul propriu,



are mari șanse să placă. Doar atât vă spun: nu vă așteptați la nimic foarte deosebit față de ceea ce ați văzut până acum. Pentru că nici 3D-ul abia simțit, nici fumul, nici flăcările, nici ceața, fie ele chiar și voodoo-istice, nu reușesc să schimbe ceea ce până "ieri" a fost - și probabil va mai fi - cunoscut sub numele de "Mortal Kombat genre". Go.

- Bugs

Ce ne place

Dinamism și strigate ca ale lui Bruslea și merele de aur. 3D-ul ăla, așa puțin cum e.

Ce nu

Același 3D, pentru că e prea puțin. Filmele și personaje bătute cu leuca-n cap. Nu merge în rețea.

85

Forsaken

Anglia, ECTS 98, Forsaken, 3Dfx, ECTS, Anglia, Voodoooooo.... !!! Forsaken, FORSAKEN, lumini, umbre... 3Dfx, 3Dfx... Aaaaaah!

Mă scol din pat transpirat, îmi iau o Eugenie, mă așez la calculator, îmi trosnec degetele și încep:

"După mine, Forsaken a fost gândit pentru multiplayer. Asta se vede peste tot"

Producator	Acclaim
Web	www.acclaim.com
Sistem	Pentium 200MHz / 16Mb
3Dfx	puternic recomandat
Alte	retea, retea

Forsaken este unul din cele mai bine lucrate, tehnic vorbind, jocuri pe care le-am văzut până acum. Vedeți, 'mneavoastră, 3Dfx-ul ăsta, oricât de minunat ar fi el, nu poate să facă treaba singur. Adică nu-i poți spune "Alo, musiu Voodoo, i-a toarnă-mi până după-masă o grafică țapănă, că eu am nițică treabă cu Push Over-u' ăsta!". El știe, sârmanul, să facă ce-i zici. Cu alte cuvinte, o grafică bună o face un artist bun și un grafician bun, ajutați de un chipset Voodoo. Forsaken, i-a avut în echipă pe toți trei.

De când am fost anul trecut la ECTS, mi-a rămas gândul la jocul lui Acclaim. Așa că, atunci când l-am prins în brațe, m-am aruncat cu capul înainte într-insul. Și nu mi-a părut rău. Dar nici foarte foarte bine.

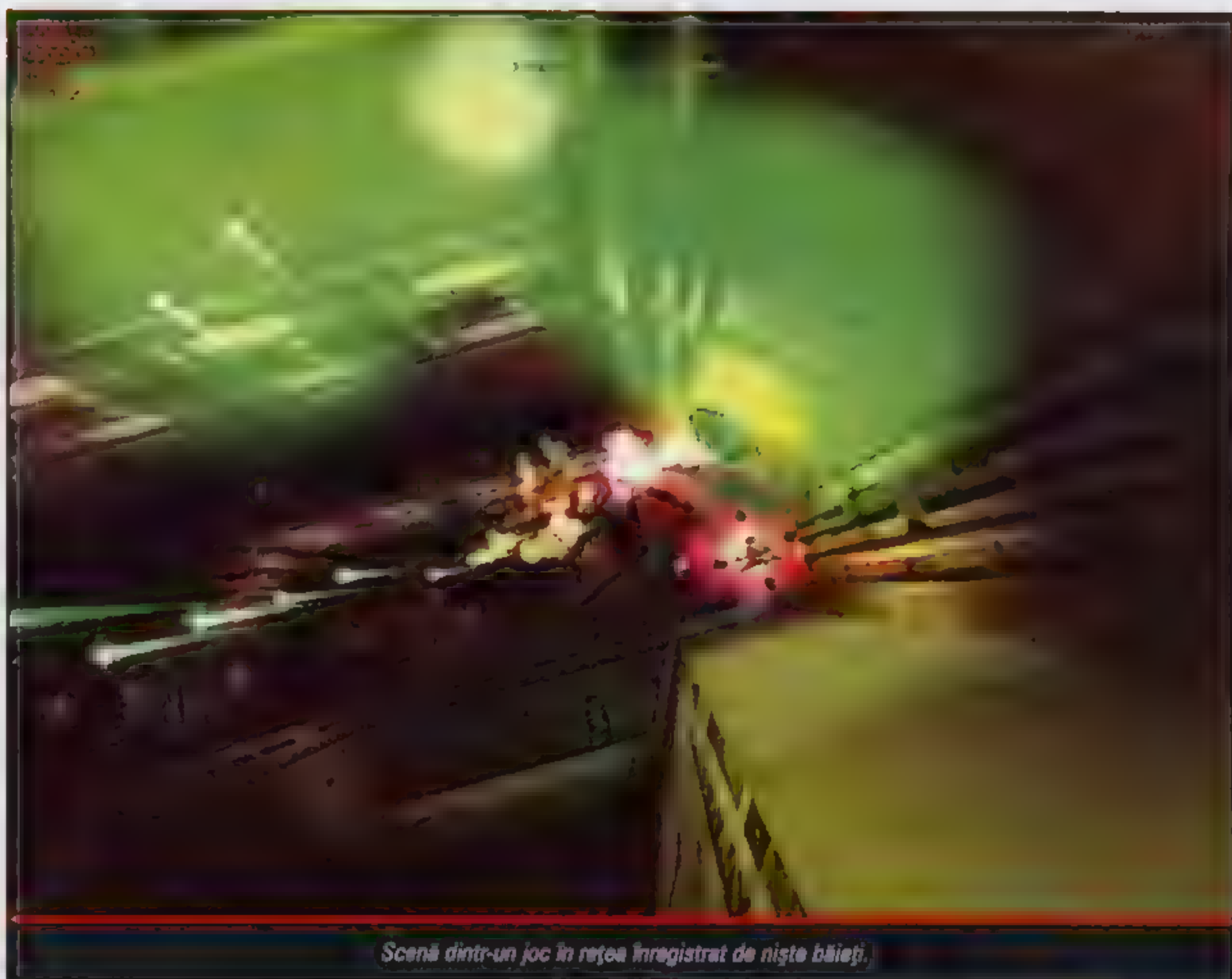
Există două semiplanuri, ca la geometrie. Semiplanul single player, destul de anost și, după câteva niveluri, plictisitor - în ciuda graficii turbate și îngrozitor de plăcută pentru ochi și minte - și semiplanul ălălatu', cel multi-player, care e mult mai gustos.

După mine, Forsaken a fost gândit pentru multiplayer. Asta se vede de peste tot.

Tu călărești în joc pe un soi de hover-bike. La început poți să-ți alegi modelul preferat din vreo 15 motoare, fiecare cu caracteristicile lui. Idee pentru rețea, nu?

După aceea, armele și echilibrul arme-armuri pică mult mai bine în multiplayer. Scenariul lipsește cu desăvârșire, fiecare misiune din modul single având un text de trei rânduri în care ți se zice ce și cum trebuie să faci, legătura cu misiunea precedentă fiind practic inexistentă. Și-apoi, fiecare nivel îl începi de la zero, fără să ai armele găsite în nivelul anterior. Nu există o adâncime de tipul... știu eu? Quake, DOOM, sau ceva asemănător, unde găsești o armă pe nivel și tot joci ca să vezi ce ți se oferă mai departe. În Forsaken în fiecare nivel găsești o mulțime de arme, misiunile fiind gândite, după cum am spus mai sus, separat una de cealaltă.

Pe lângă aspectul ăsta deranjant - că joci fără să știi exact spre ce te

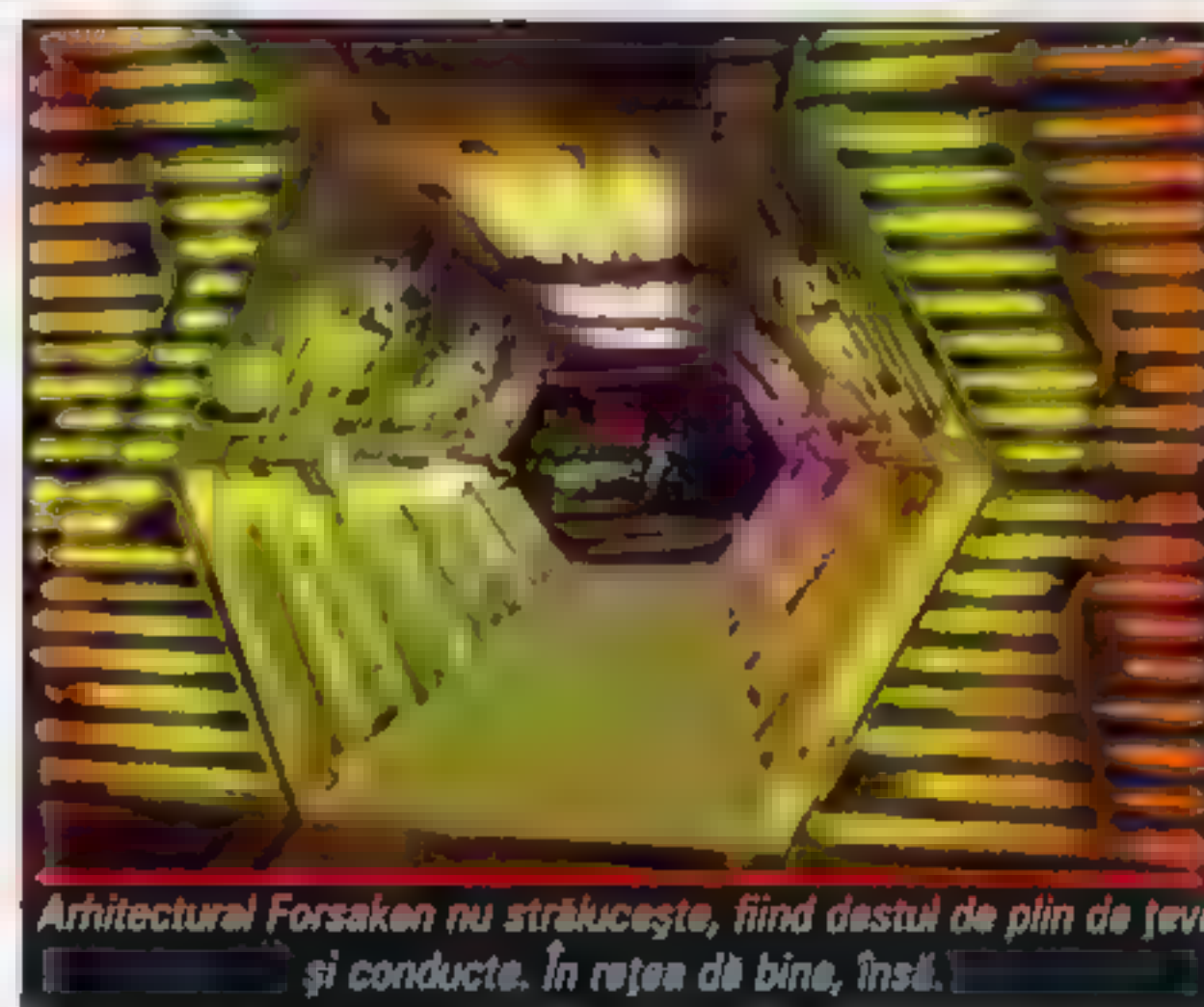


Scenă dintr-un joc în rețea înregistrat de niște băieți.

indrepți sau de ce te bați - ești îngropat în cel mai supărat univers grafic întâlnit (poate exceptând Incoming-ul, alt joc ultra-arătos). De la explozii la dăre de fum și de la glow-uri și iluminări psihedeliice, până la secvența propriei căsăpiri, totul e făcut să încante ochiul. Este clar jocul pe care îl arăți prietenilor după ce ți-ai luat Voodoo, ca să-i scoți din minți. Noi așa am făcut și ne chinuim și-acum să-i băgăm la loc.

Pe partea de multiplayer, lucrurile sunt mult mai înfocate. Acțiunea este alertă rău, mergând spre furibundă. Armele sunt foarte multe și cu efecte din cele mai diverse. Când se întâlnesc patru inși într-o cameră și fiecare trage cu un șuvoi de energie de culoarea curcubeului, adăugând câteva rachete și mine după gust, atmosfera tinde să devină puțin spus ametoare.

Pe lângă aspectul grafic și sonor (că și sunele e mult peste ok) mai există și spirifanțurile necesare unui game-play ca la carte. Asta înseamnă arme cu efecte din cele mai ciudate. De exemplu, o rachetă care înfiptă într-un inamic, îl ușurează de toate armele și obiectele, lăsându-i-le în urmă spre a fi culese de altcineva. Sau o altă demență de bombiță ce generează un câmp gravitațional unde odată intrat, rămâi un pic imobilizat. Sau poate chestia numită Titan, cu un efect asemănător unui BFG mai ofitac să fie mai semnificativă. Plus mine de diferite tipuri cu efecte din cele mai nepopulare. Și tot așa, jocul în rețea devine frumos tare, iar dacă sestrâng la un loc vreo patru inși dornici de caft, treaba merge



Arhitectural Forsaken nu strălucește, fiind destul de plin de fevi și conducte. În rețea dă bine, însă.

mai mult decât strună.

Ascultați-mă acum, că nu mai am loc. Jocul merge și software, dacă placa video este cât de cât neproastă, dar... luați porcul lu' Dossia, scoateți-i măruntaiele bănești, cumpărați-vă 3Dfx, înșfăcați de undeva Forsaken-ul și croșetați printr-o metodă oarecare o rețea. Altfel pierdeți. Și lucrul cel mai grav, nu știți ce. Go.

- Bugs

87

Ce ne place

Grafica, nu atât ca rezoluție, cât ca paletă de culori.
Joc excelent în rețea.

Ce nu

Lipsa totală a unui scenariu susținut în jocul single player și, probabil implicit, lipsa adâncimii.

*"Tre un gust de linguriță cu dulceață.
O mai pe gât și după aia gata,
apă minerală."*

Interplay	Producător
www.interplay.com	
Pentium 166MHz/16Mo	Sistem
nesuportat	3Dfx
placa de sunet	ata

Heart Of Darkness

ARCADE

Cred că au trecut aproape trei ani de când am văzut primele secvențe animate din Heart Of Darkness. La vremea respectivă, jocul promitea să fie cel mai tare Jump'n Run de pe PC. Și dealtfel, dacă n-ar fi existat Abe's Odyssey, ar fi fost chiar acum pe primul loc.

Universul în care te scufundă jocul este atât de încântător încât n-ai mai ieși cu una cu două. Fără să aibă o grafică extraordinar de detaliată - lucru valabil și în cazul Oddworld-ului, dacă vă amintiți - Heart Of Darkness rupe la capitolul animație. Personajul pe care-l ai la dispoziție are unele din cele mai naturale - sau sugestive - mișcări dintr-un Jump'n Run și care, în plus, nu sunt deloc puține. Rămâi uimit din trei în trei minute văzând tot soiul de atitudini și de ipostaze, iar la început, atunci când iei contact pentru prima dată cu jocul, plăcerea și uimirea sunt cu atât mai mari.

Pe lângă cele j'de mii de frame-uri de animație pe care producătorii le-au lucrat pentru a permite varietatea asta de mișcări - muncă de chinez bătrân și plicitist - mai există și o puzderie de idei noi, mergând de la modul în care face alpinism pe ziduri sau stânci eroul principal, trecând prin pseudoAI-ul inamicilor, care fug, se feresc, te iau prin învăluire, sau te imobilizează și terminând cu umbrele, a ta și a altor personaje, care se unduiesc pe pereți în timp real. În joc nu ai vieți, credite sau ceva asemănător, salvările sunt automate și, în general, nu te interesează ce și cum. Tu îi dai înainte. Unul din aspectele la care Heart Of Darkness pierde față de Oddworld, este acela legat de liniaritate. În Abe's Odyssey, chiar dacă jocul era liniar pe total, puteai din când în când să te mai abați de



Sus: plăcerea de a bombarde amărâți negri cu chestii verzi.
Dreapta: mergi cu grijă pe lent, după aia escaladă la cald

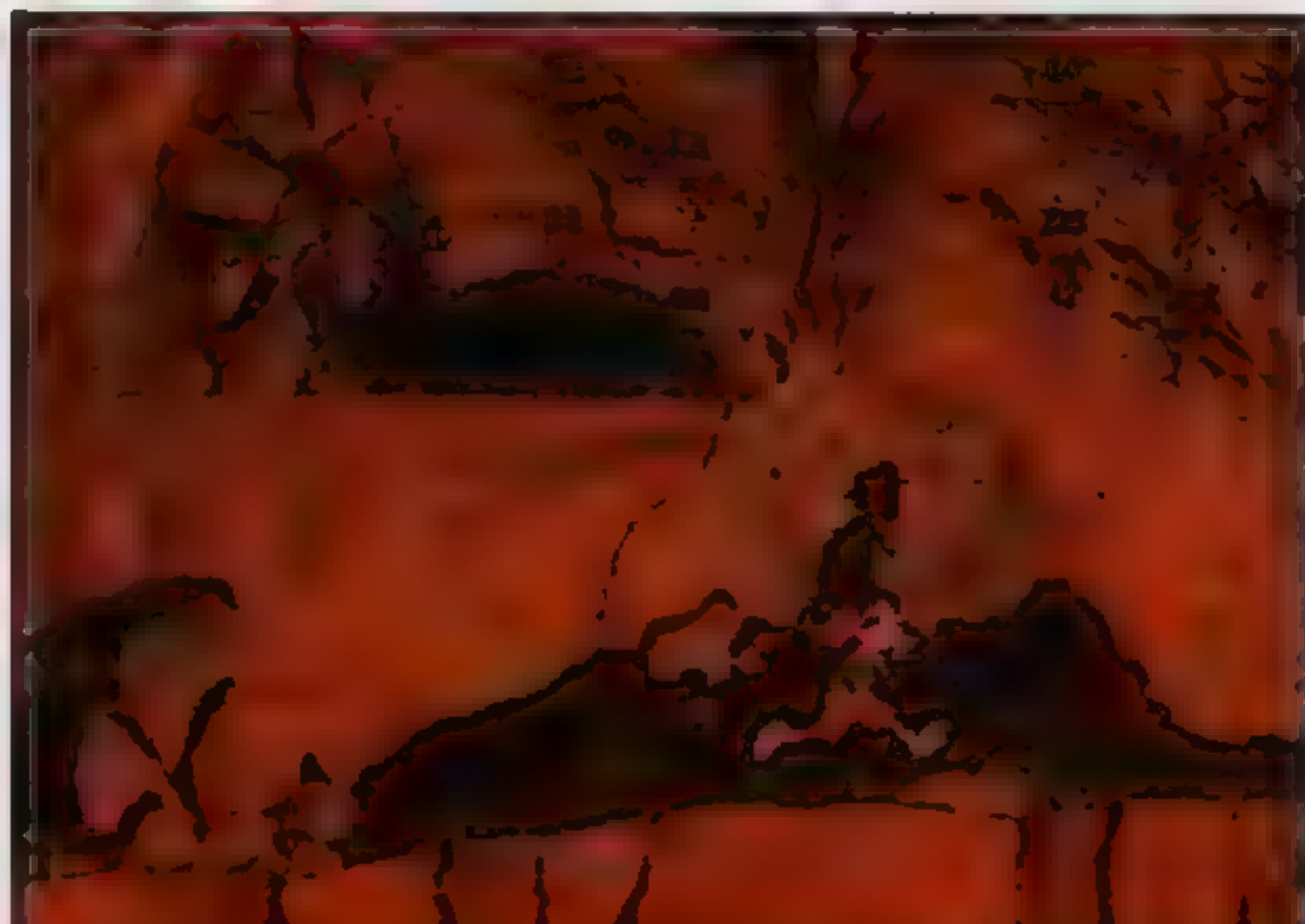
la traseu pentru o bucată, cât să-ți lase impresia că ai luat o mare decizie și să te întrebi "ce-ar fi fost dacă o luam pe partea ailaltă?"

L-am terminat în două zile iar senzația pregnantă a fost aceea de "prea scurt". Are un gust de linguriță cu dulceață. Ai dat-o pe gât și gata, apă minerală. Mă așteptam să fie mult mai lung, având în vedere cel puțin două aspecte: a durat un car de ani până l-au făcut și... dacă tot au muncit și-au făcut animația turbantă a personajelor, de ce să n-o folosească mai mult? Peste un timp nu foarte lung, probabil, o să fie oricum lăsat în urmă de... un Abe's Odyssey al viitorului.

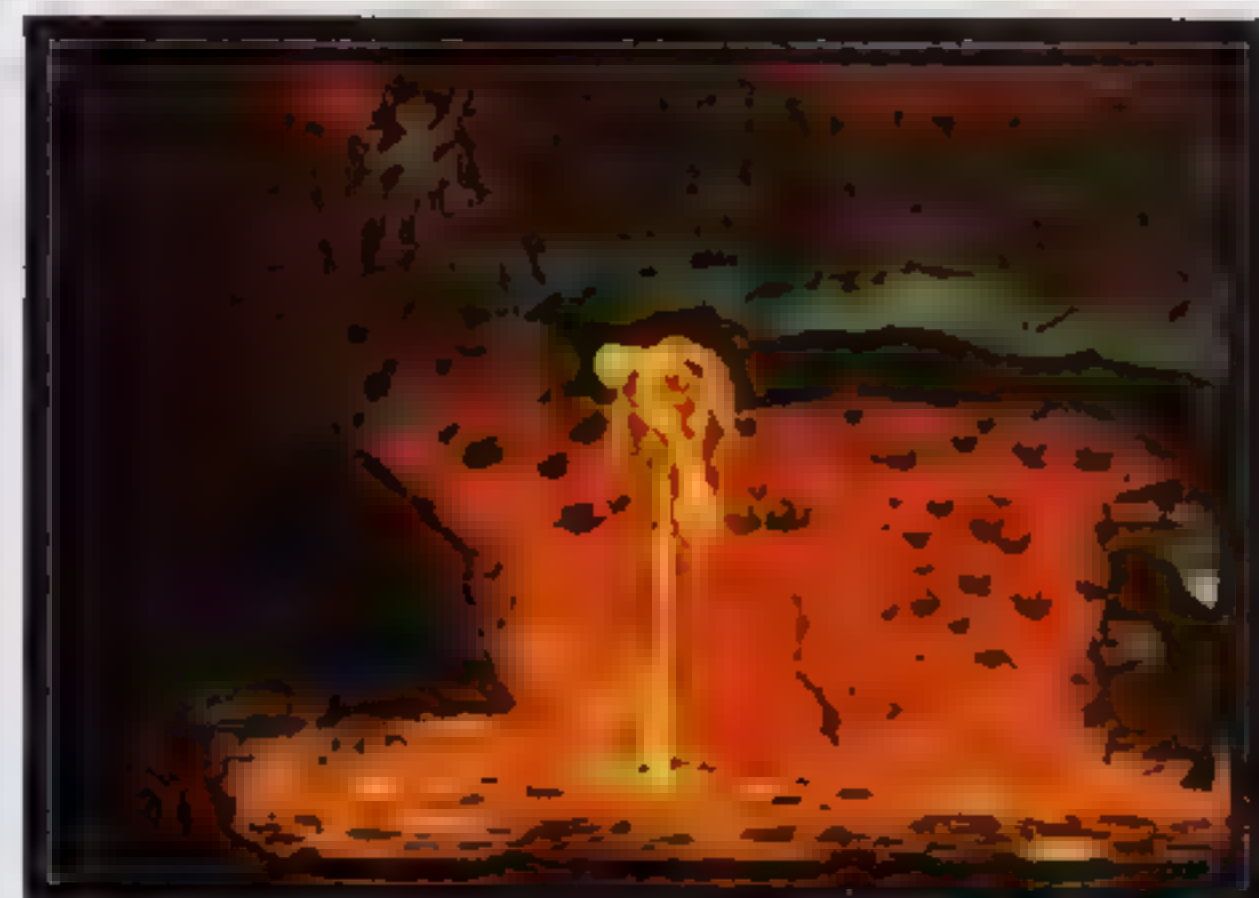
Sfatul medicului, așadar: nu ezitați să-l încercați. De preferat cu cel puțin o săptămână înainte de sesiune, examen sau teze, în doze de câte maximum 3 ore. În cazul apariției unor efecte secundare, contactați-vă prietenii sau părinții. Go.

-Bugs

PS: v-aș mai fi zis ceva câteva, dar mai bine o poză două în plus.



După cum vă spunem, umbrele se întâmplă frumos de tot.



88

Ce ne place

Animația personajului și grafica foarte variată. Umbrele, Univers bine pus la punct.

Ce nu

Pentru cât l-am așteptat, putna să fie mai lung. Ecranul nu e folosit integral.

Descent FreeSpace

A fiți într-o continuă nehotărâre cu privire la numele final al jocului (fie Descent: FreeSpace fie Conflict: FreeSpace) producătorii FreeSpace-ului se pare că au dat o nouă lăvitură. Și au știut și cum.

Am început să joc FreeSpace cu gândul și inima la I-War. Poate din acest motiv prima impresie a fost negativă: scenariul jocului nereușit, chiar nătâng (a început să mă "nerveze" și pe mine faptul că la majoritatea jocurilor trebuie să subliniez lipsa unui scenariu cu "idee"). În principiu, în interiorul unui risipitor conflict dintre două rase puțin spus intolerante, intervine foarte convenabil o a treia, pornită să le căpăcească bine pe primele două, având la dispoziție atât nisaiva tehnologii secrete cât și avantajul că în ultimii ani, "liberă de contract", nu a fost nevoită să-și scoale trupele la ora patru dimineața și să le dea fasole cu neutroni cruzi la masa de prânz.

Natural una dintre aceste rase este cea "umană" formată din, mai mult sau mai puțin, "American Heroes fighting 4 Justice", cea Vasudan-ă, "oameni" cruzi dar dreți (cam ca Tracii) și vicioșii Shivan-i, o combinație de Rumburak 40% și

Vulpe 60% (din "Ursul păcalit de Vulpe").

"Jos strugurii umani!"

Da! Jos strugurii umani! am strigat și eu desi nu-mi definisem exact sensurile reale ale conceptului, nici cum pică chestia pe speranță matematică, sau... matricea regretelor! Nu contează!

Începi ca un needucat, avansat de la "carne de tun" la "cotlet de laser" în forțele stelare foarte pământene, angajate în "miuța" cu Vasudanii. După câteva misiuni de antrenament menite să te aducă în curent (alternativ) cu logica este liber să te descurci în Space Combat.

Space Combat, pentru că asta este. Fie că ești un erou care joci totul ca la Descent, fie că apelezi cu încredere la colegii de echipă. Acest tip de comportament are consecințe asupra medaliilor pe care le primești. În primul caz, în care te dovedești extrem de eficient în lupta corp-la-corp, când vei fi tot timpul unul dintre cei care va administra lovitura fatală, vei primi premii pentru curaj, luptă, Ordinea Monștrilor etc. Dacă dimpotrivă te vei dovedi iscusit în a-ți dirija colegii în linia frontului, atunci vei fi medaliat pentru coordonare. Între noi fie vorba, chestiile astea cu medalii & stuff chiar adaugă un plus consider-

abil la motivația originală a jocului.

Nu vei fi lipsit de prezența celor 1001 de taste, pe care vei face bine să le reții cât mai iute cu putință dacă vrei să lupi eficient în mîșunile înalțate. Nimic nou din acest punct de vedere. Pate cel mai bine se joacă printr-o combinație tastatură (pentru mișcările de amplasare) și mouse (pentru finete, cum ar fi păstrarea titlului pe un inamic aflat în mișcare).

În

principiu, colegii cu care luți în misiune au obiective definite anumite obiective, corelate cu cele ale misiunii, însă în timpul timpului vei descoperi că în anumite cazuri este bine să schimbi aceste obiective, mai ales când este vorba de protejat ceva de furia inamicului. Tot astfel vei descoperi și necesitatea de a combina strategic diferitele moduri de a aborda lupta, despre care vorbeam mai devreme. De exemplu dacă misiunea în curs este aceea de a spulbera inamicii care sosesc în valuri printr-un jump-node, atunci vei descoperi că cea mai eficientă metodă de a rezolva situația este aceea de a comanda tuturor unităților să atace nava inamică pe care o ai în țintă, apoi pe următoarea, următoarea, și așa mai departe, risipirea puterii de foc pe mai multe planuri fiind, de departe, mai eficientă.

În multe privințe FreeSpace păstrează anumite elemente de "forță" introduse de alte jocuri. Una dintre acestea ar fi posibilitatea de a distruge doar unul singur, sau mai multe, subsisteme ale unei nave, fără a o distruge. Astfel te vei întâlni des cu misiuni cu obiective de capturare a unor importante nave inamice, trebuind să le "dai jos" motoarele, urmând "lichidarea" scuturilor...

Sfaturile diverse pe care le vei primi



e: The Great War

În cadrul transmisiilor sunt în general importante. Uneori însă am pățit ca în momentul unui atac surpriză, un casacă-urechea-bine de la contra-informații să-mi zică: "În cască (o singură cască, cealaltă dă rateuri și să vezi atunci haz când un nefericit de la GO vrea să joace ceva în intimitate, cum își articulează periodic câte o palmă peste urechea cu casca proastă) "Hammer of Light! Hammer of Light!". "Liniste!", am strigat ieșit din mină. De parcă atunci când o să iau castane mă mai interesează dacă nemernicul e de la "Ciocanul cu Leduri" sau "Generația Pro"?

"Johnny! Snap out of it!"

parcă-mi șoptește o faptură mlădioasă. "Cum? Ce? În ce fel?" îngaim buimac. La lumina insensibilă a neoanelor, spre groaza mea, contururile fapturii celei-prea-mlădioase se metamorfozează

în modelul, mai degrabă modular, al lui Max:

Scoală moșule că uite e 2 dimineața și mai ai de scris la FreeSpace!

(Error: Insert a valid system disk and press Enter)

Uite Paul a terminat de scris Dominion și acum se laudă că a scris tot ce avea de scris și că ar trebui să luăm exemplu de la el.

Cum? Ei bine las' că-i arătăm noi lui!

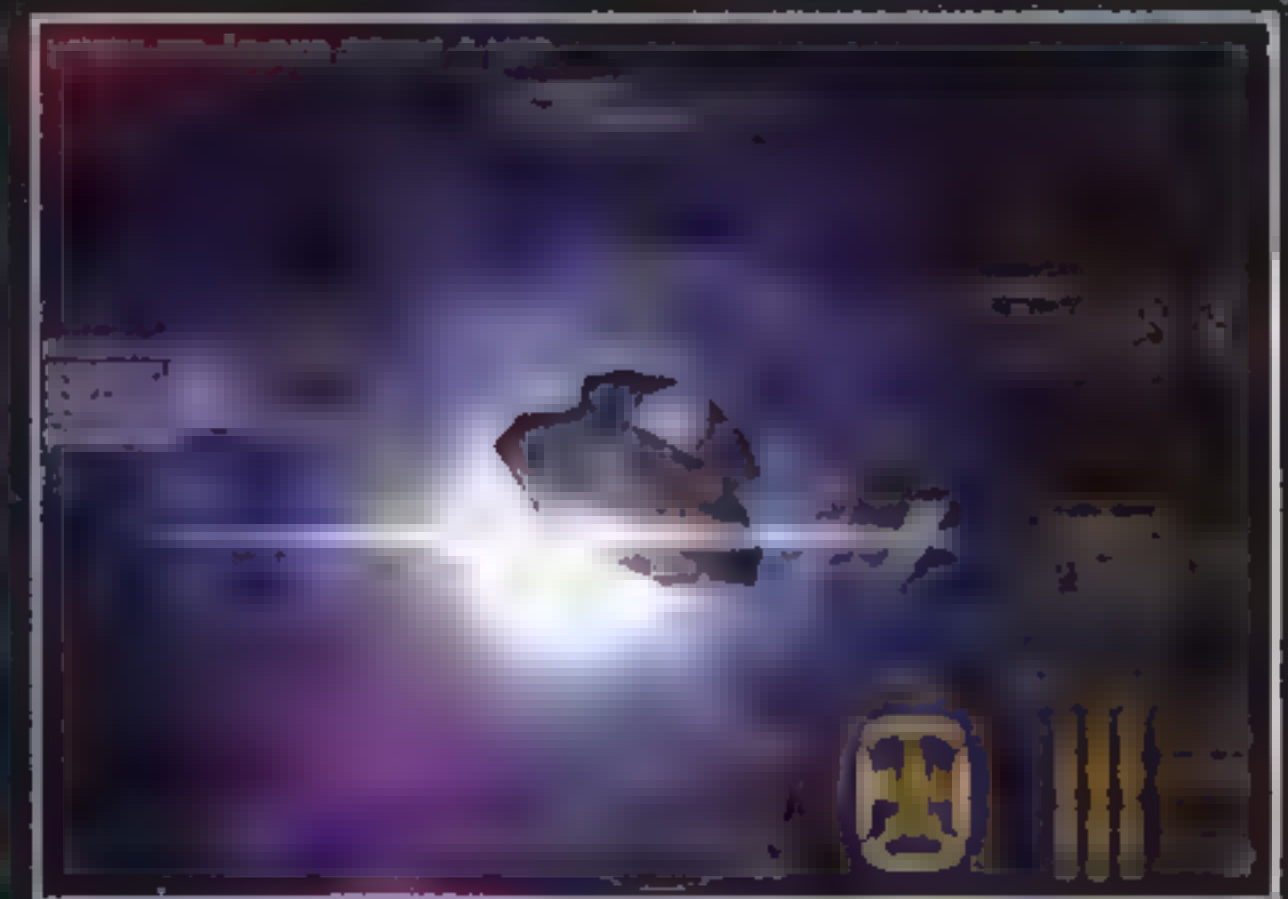
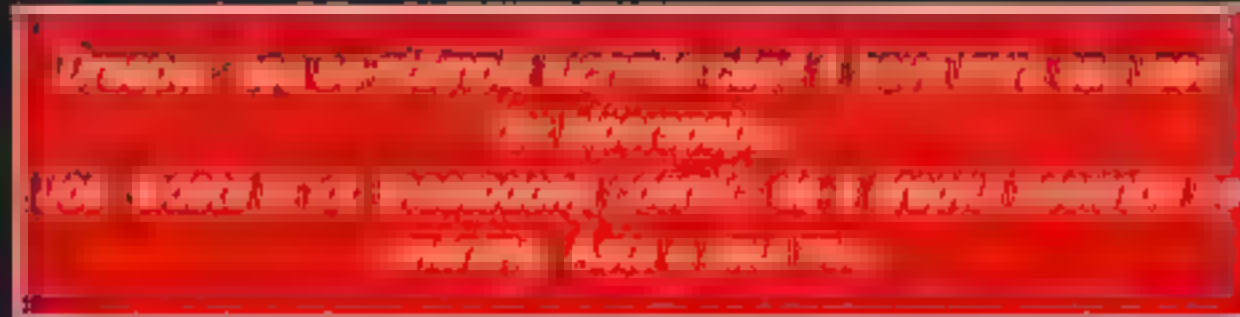
Lăsăm la o parte prostiile și trecem direct la punctele la care FreeSpace excelează.

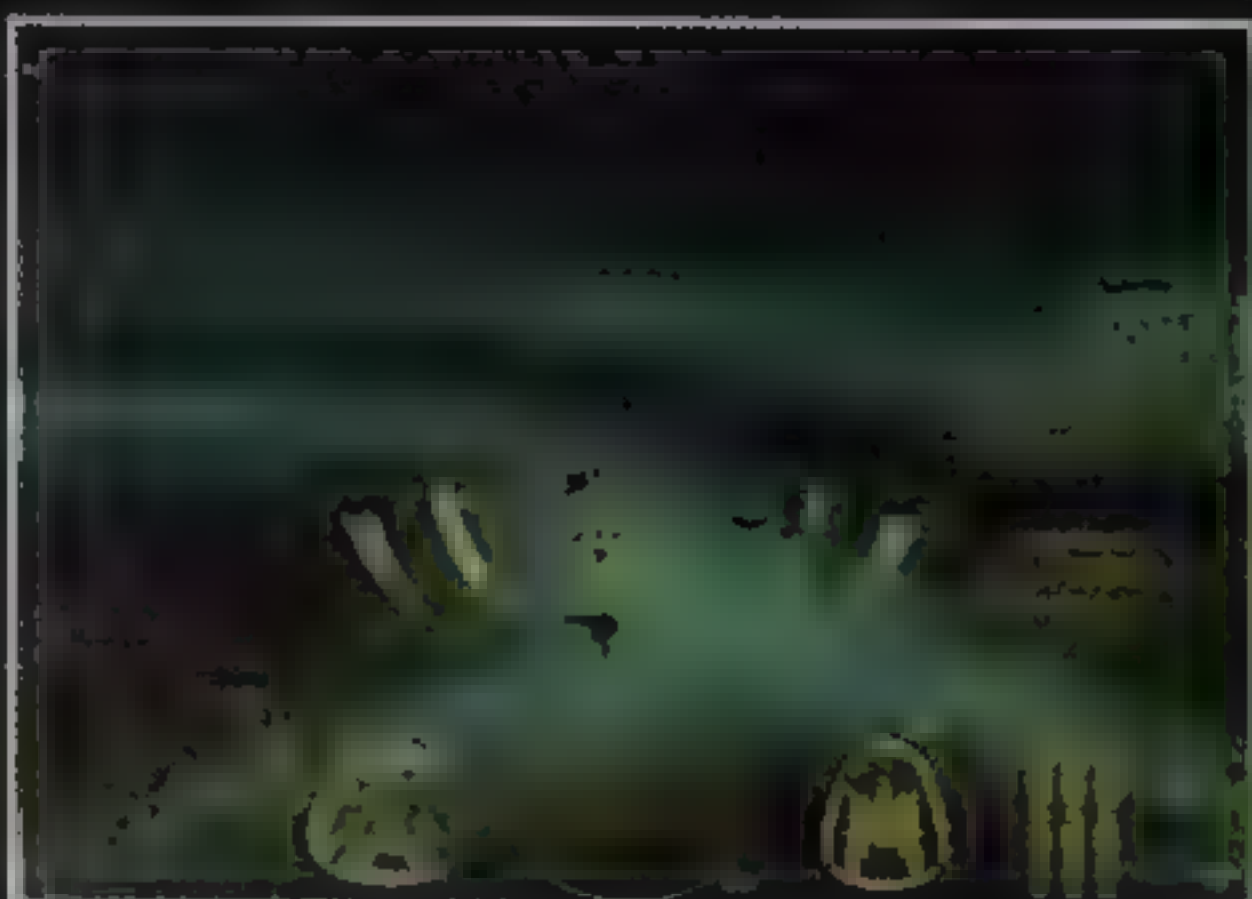
Imediat te lovește arhitectura navelor, fie că e vorba de cele minuscule sau de super mastodonții fortăreață, totul are un aspect foarte

bine gândit.

Imaginea asta a navelor de doi kilometri lungime aduce un feeling deosebit în timpul jocului. De exemplu ai o misiune în care o anumită tehnologie te face nedetectabil de la distanțe relativ mari. Scopul misiunii este acela de scana în liniște navele care intră printr-un jump-node în convoiul inamic. Oricum ai sentimentul acela al lui Greuceanu care se dă de trei ori peste cap, se transformă în muscă și spionează casa mamei zmeilor, dar când, după o serie de nave mari dar nesemnificative, prin jump-node intră Lucifer, atunci chiar ai senzația că ești un păduche ignorant lângă port-avionul Missouri!

FreeSpace excelează și în realism. Astfel vei remarca faptul că atunci când tragi într-o navă, aceasta începe să fumege exact prin punctele în care a fost atinsă de proiectile. În plus, dacă o navă e aproape distrusă, tot felul de descărcări electrice traversează carcasa. Exploziile sunt și ele extrem de realiste. Unele nave sau rachete foarte puternice, atunci când explodează crează o





undă de șoc impresionantă de care trebuie să te feresti. Pe lângă faptul că strică nava în care te afli, te și aruncă la o oarecare distanță.

Un alt punct forte al jocului este calitatea AI-ului. Inamicii nu se descurcă prost iar pe colegii tăi chiar poți să te bazezi. De exemplu, dacă ordonî unui grup să dezactiveze motoarele unei nave inamice care trebuie capturată, atunci aceștia vor face acest lucru fără să se lase distrusi prostesc în timp ce sunt preocupați cu "munca". Acesta este motivul pentru care există misiuni ce pot fi terminate fără probleme, nefiind nevoie ca tu să tragi vreun foc.

O chestie mai puțin văzută la alte jocuri, și care ridică semnificativ calitatea FreeSpace este faptul că poți face o serie de modificări în cea ce privește navele și armele înainte de a intra în misiune. În primul rând poți selecta cu ce tip de nave vei intra, tu și wingmen-ii tăi în luptă.

Alegerea se face în funcție de navele disponibile (pe măsură ce înaintezi în campanie va crește atât varietatea cât și numărul efectiv al navelor).

De exemplu, cum poți pe o navă să urmează să o urmărească pe o navă pe care o urmărești.



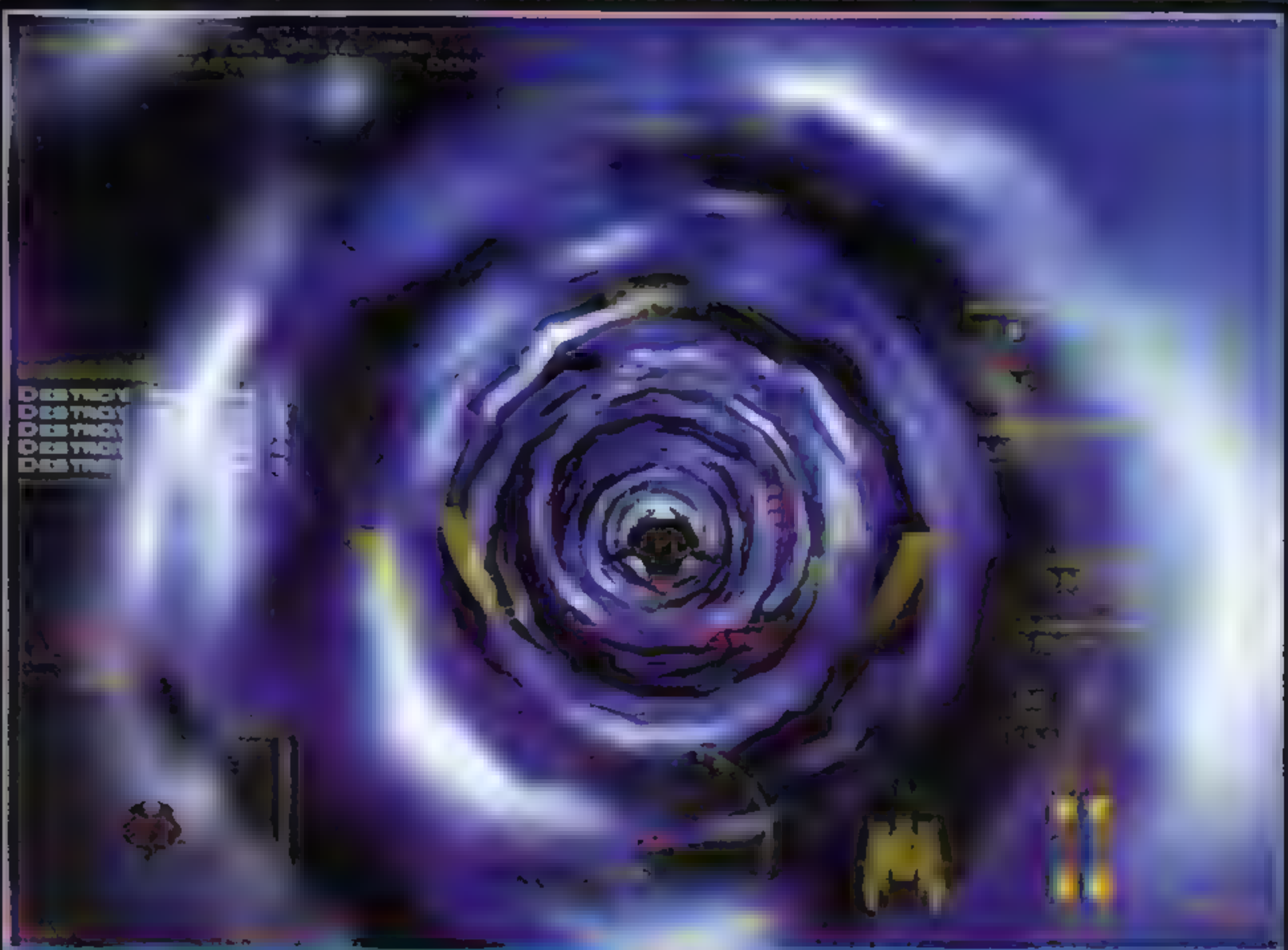
Am reușit să termin unele misiuni doar făcând modificări masive la acest nivel.

Armele sunt și ele disponibile (gradat) într-o varietate din ce în ce mai mare, singura limitare la acest nivel fiind dată de tipul navei selectate (de exemplu, navele de viteză, cu armuri slabe, fiind ineficiente ca bombardiere nu au multe slot-uri pentru rachete sau bombe).

Dacă te simți suficient de erou poți deasemeni să-ți scoți din grup colegii și să înfrunți inamicul de unul singur. Nerecomandabil.

TIP: mai ales spre finalul campaniei vei întâlni misiuni "cascadă" care se succed una după alta fără a mai putea trece pe la "hangare". Asta înseamnă că vei intra în misiunea următoare exact așa cum ai ieșit din cea curentă în cea ce privește configurația navelor, rachete rămase, și wingmen-ii supraviețuitori. Chestia e menită să-ți reamintească că colegii tăi nu sunt neapărat dispensabili și că trebuie să termini misiunile cu "fruntea sus" și nu cu 1% la integritatea navei.

La un moment dat, chiar dacă tu stai bineșor



cu dotarea, unii wingmen-i pot rămâne fără rachete sau mijloace de "decoy" a rachetelor inamice. Dacă în momentul în care te avertizează de acest lucru nu soliciți o navetă de suport atunci șansele de supraviețuire ale respectivului sunt considerabil micșorate.

De departe una dintre cele mai interesante chestii la FreeSpace e viziunea asupra misiunilor și a obiectivelor. Uneori am ratat obiectivul principal al misiunii cu în debriefing am aflat că "mi lăcut tot ce era omeneste posibil" și am trecut la misiunea următoare. Adică o flexibilitate foarte "omenească" nemăintălnită în lumea jocurilor și care merită toate laudele. Obiectivele care trebuie executate sunt afișate ca directive pe ecran, în timpul jocului.

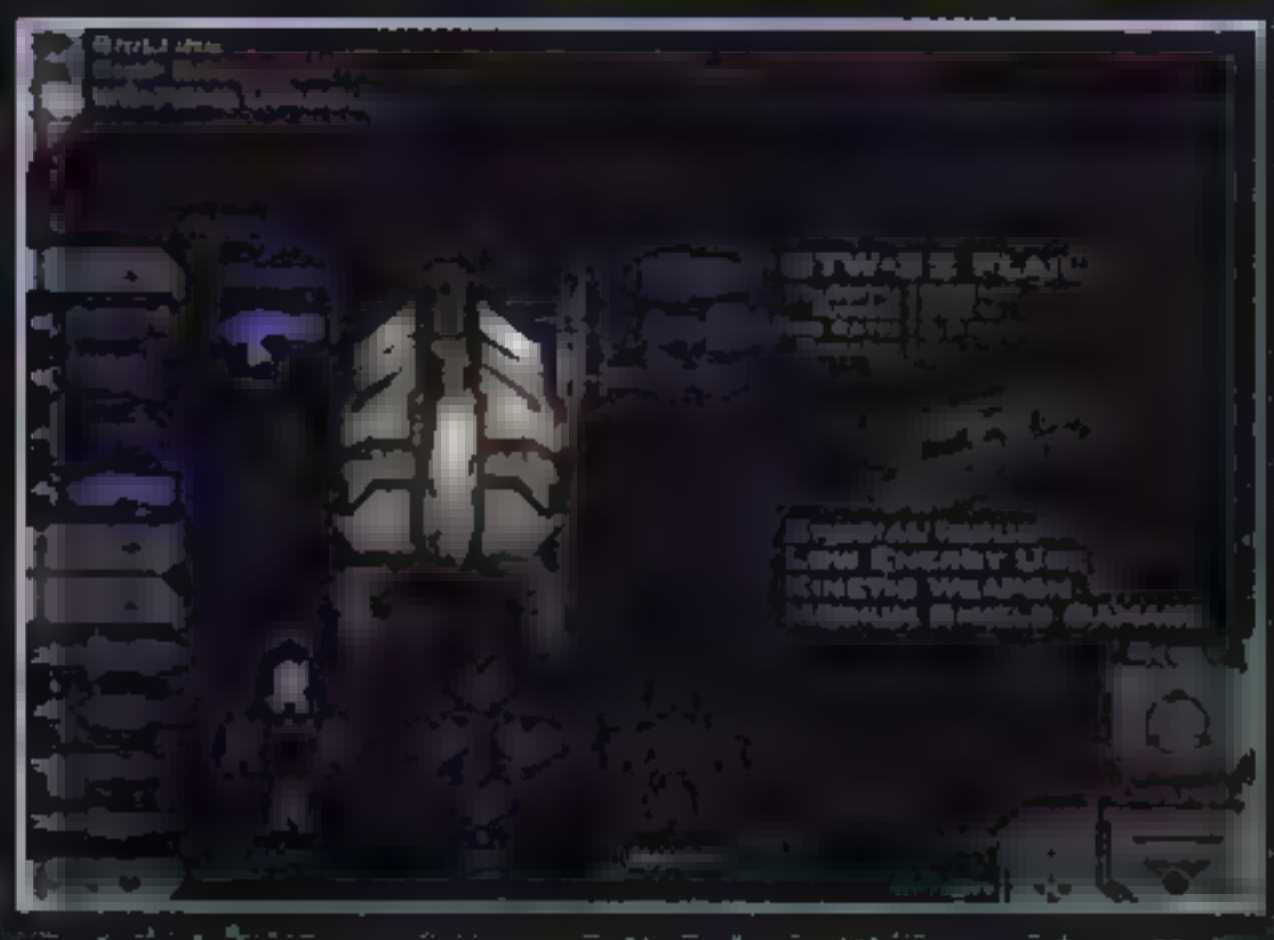
Completarea acestor directive este suficientă pentru a termina misiunea, însă dacă vrei să termini întotdeauna misiunile cu calificativul excelent, nu ar fi o idee rea să fii atent și la obiectivele "on-line" care îți sunt transmise în timpul luptei chiar dacă uneori acestea contravin cu unele obiective secundare din briefing. De exemplu: obiectiv secundar "All Vasudan forces must be eradicated" - obiectiv "contrainformații" "Capture the Rasputin". Și așa mai câștigi o medalie.

Multiplayerul în FreeSpace e bun, poți juca cooperativ, pe echipe, aliați sau inamici aproape orice misiune din campanie sau orice altă misiune cu care jocul mai vine. La acest capitol trebuie să spunem că jocul vine cu un editor de misiuni FRED (despre care se aude numai de bine) care e foarte frumos dar pe care nu am reușit să-l rulăm.

În final e de spus că FreeSpace este un joc "deschis". Ai posibilitatea să update-zi jocul cu misiuni noi sau chiar cu campanii noi.

Epilog

Nu știu ce a-ți înțeles din articolul acesta, dar eu când îl recitesc realizez că nu am reușit să



scriu nici a zecea parte din chestiile care fac din FreeSpace: The Great War un joc excelent atât pentru împătimitii genului, pentru care trasează noi standarde, cât și pentru cei care nu au gustat stilul până acum, caz în care FreeSpace este un perfect început. Am zis.

Johnny

patentul aparține unui prieten

Autorul ține morțiș să mulțumească următorilor:

Marilyn Manson, Daffy Duck, Intel Corporation, realizatorilor emisiunii "Floarea din Grădina", creatorului lui Bălănel și Miaunel și, nu în ultimul rând, Microsoft, pentru sistemul de operație pe cord deschis Windows 98.

94

Ce ne place	Genu
E ca un Tie Fighter îmbunătățit puternic, atât tehnic, cât și pe domeniul ideilor.	Senzitivitatea mouse-ului e cam prea mică.

Producator	Volition Software
Web	www.volition.com
Sistem	Pentium233MHz/32Mo
3Dfx	puternic recomandat
Alte	joystick

"...împrăștiat pe 3 CD-uri, e plin de metafore, profeții și viziuni de oameni plecați cu pluta, cum s-ar spune."

Interplay	1999
www.interplay.com	Web
Pentium 166MHz / 16Mo	System
nesuportat	3Dfx
creion și carnet	Artă

Of Light & Darkness

L-am așteptat în secret vreo câteva luni. Am strigat după el imediat ce a apărut. L-am primit, văzut și...m-a învins. OLAD este un Action/Adventure (zic ei) mult prea complex pentru a fi explicat. Pe scurt treaba e așa:

CFolosind un engine de Zork și un scenariu bazat pe sfârșitul mileniului, împrăștiat pe 3 CD-uri, e plin de simboluri, metafore, profeții și viziuni de oameni plecați cu pluta, cum s-ar spune. O sumedenie de povești încălcite și "bucățite" sunt presărate într-un sat de undeva dintre rai și iad. Tot acolo se află "camerele" celor 7 păcate capitale: Furie, Lăcomie, Poftă Trupești, Mândrie, etc. Odată cu ele, cele 7 "device-uri" ale fiecăruia: Foamete, Poluare, Razboi, Ciumă și-a. Tu ești desemnat de un tribunal nevăzut ca "Cel Ales" pentru a salva pământul de la Apocalipsă. Ea urma să vină odată cu noul mileniu, când chiar lordul cel negru al celui de-al 7-lea mileniu venea să vadă personal cum confrății lui, reprezentanți de seamă ai celor 7 păcate de-a lungul întregii sale domnii aveau să-și reintre în drepturi direct pe pământ.

Ar mai trebui spus, că pe lângă obiectele fiecărei APARIȚII (reprezentanții păcatelor de care spuneam), a globurilor (materia primă în fabricarea luminii de diverse culori) a telefoarelor, camerelor și device-urilor speciale, pe undeva prin satul ăsta este o fată superbă, o fostă striptează, Angel de care trebuie să dai. Ce și cum se face? Iei un dicționar gros, manualul și 2 barili de cafea.. Este unul din puținele jocuri (aproape singurul) la care dacă nu ai manual... nu prea ai nimic. Dinspre partea de acțiune scopul este să urmărești lumina sub care intră în sat "APARIȚIILE" să le furi obiectele (care din fericire apar în

alte camere decât măștile proeminențiilor păcătoși), să determini prin deducție, dintr-o serie de citate mitico-politico-psiho-magi-actuale, cărui păcat aparține fiecare "APARIȚIE", să te duci în camera păcatului respectiv, și făcând o lumină (de culoarea pe care a intrat el în sat) pe masca individului, combinată cu obiectul lui și alte bălări să-l trimiți de unde a venit.

Apocalipsa vine în forme naturale, după cum s-a arătat: Poluare, Foamete BLA-BLA. Măștile de care vorbeam, aparțin unor figuri proeminente ale păcatului: Quechua, Myhic GodKing of the high Andes - DarkLord of the First Millennium 5000 BC. Apoi o listă ce-i cuprinde pe restul: Cain (fiul lui Adam și Eva) 3000 B.C., Alexander the Great 323 B.C., Caligula 12 A.D. Ivan The Terrible 1530 A.D. Marie Antoinette, Krupp și tot așa. Fiecare cu greutăți pe umeri. Și asta nu măsurat în vâste victime a făcut, câți a sacrificat omorât, pedepsit, etc. Moartea nu este un păcat. Este o consecință a unui păcat: Furie, Lăcomie, etc.

Cum se vede treaba, lucrurile sunt complicate. Pe lângă chestia cu APARIȚIILE, mai ai de deschis o sumedenie de uși, de identificat locații, relații între obiecte și tot așa. Frânturile de film care apar așa în peisaj, au o singura protagonistă: Angel. Ea tot pune întrebări, foarte calm, despre

Cel-Ales (adica tu) despre cum a ajuns ea acolo, despre ce era înainte, despre ce o să fie. Cel care răspunde, nu se vede dar are un sentiment de împlinire când e vorba de apocalipsă. Cum a ajuns ea acolo? Ce treabă are? A avut niște viziuni. Mă rog, mă complic și așa prea tare.

O prezentare mai concretă? Produs de Tribal Dreams, o divizie a lui Interplay, e o replică pe cînste Zork-urilor. Băieții au angajat un pictor pe numele lui Gil Bruvel (cam celebru

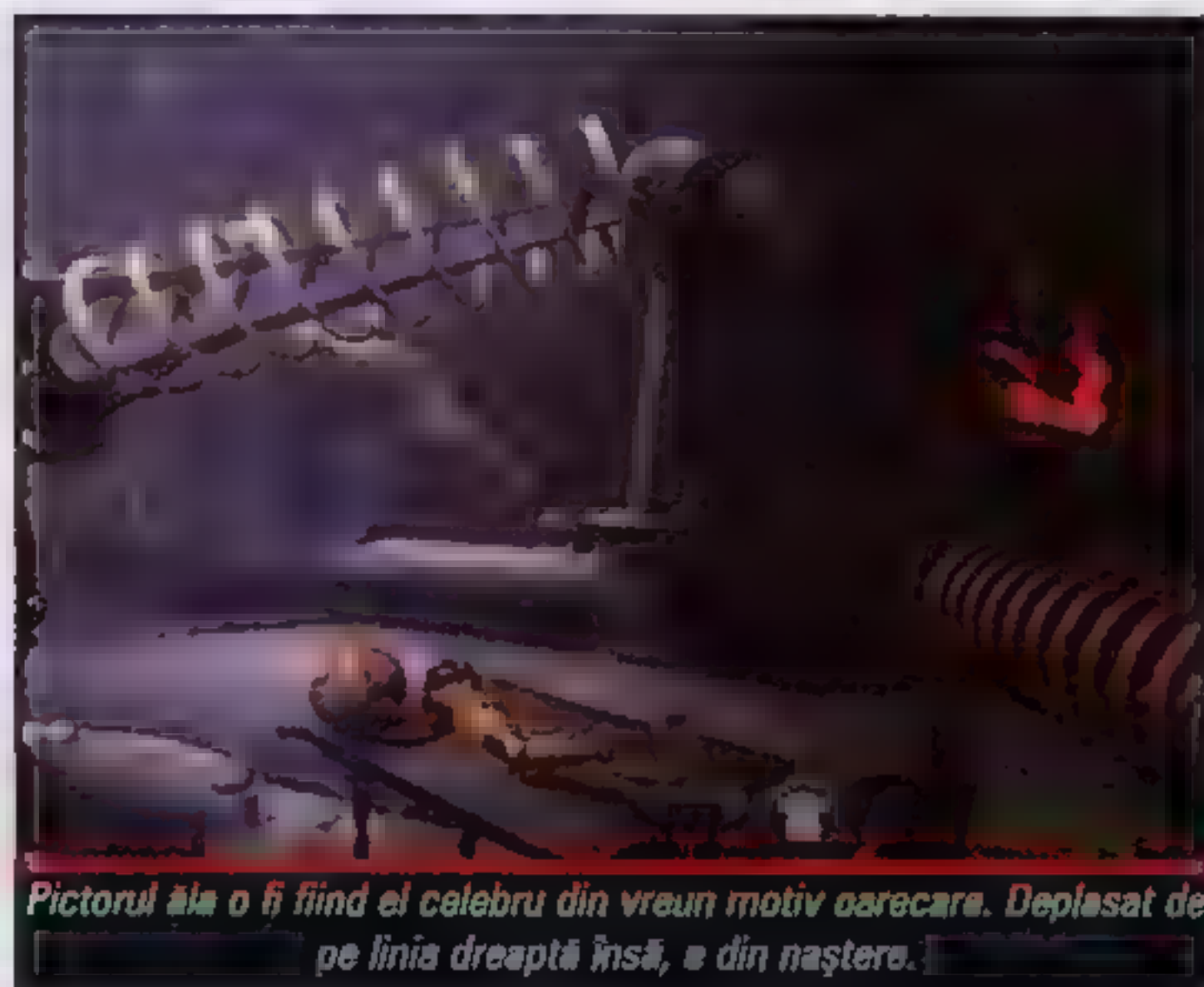


Deși imaginea poate părea că aparținând unui joc de genul Riven-ului - unul din cele mai baze în cap quest-uri care au populat woodat lumea jocurilor - vă asigur că Of Light And Darkness este o experiență total diferită.

pe la ei) și i-au zis: nu mai picta că te plătim noi să devii virtual. El a zis: "Dacă fac ce vreți voi tablouri, le vând pe 10 mil. de dolari." Și cam atât cred că a primit. Cert e că jocul arată de te iei cu mâinile de cap. Engine-ul este un pic limitat (când știu că există OMNI 3D la Cryo), dar nu se simte prea tare. Partea sonoră este suficient de atmosferică. De fapt combinația dintre suprarealismul peisajelor, concept, scenariu, interfață (montarea scenelor) asimetric, dă o anumită greutate atmosferei care să atârne la scor. Mai nasol ar fi, că de la un moment dat, devine mai greu să faci un lucru decât să aflii ce ai de făcut. Cum ar fi, să mergi dintr-un loc în altul (aparițiile îți blochează drumul cerându-ți obiectele lor) în loc să te chinui la deducția relațiilor.

Una peste alta, jocul este foarte aproape de ce așteptam eu să se întâmple: simboluri, suprarealism. Ar mai fi doar câțiva pași, pe care sigur s-o găsi careva să-i facă, și jocurile or să ia altă direcție. Până atunci, dacă puteți să faceți rost de OLAD- Profecy (de preferat până în anul 2000, ca să mai aibă ceva valoare) n-ar fi rău. Trebuie doar să-ți faci cruce în fața lumii create de Gil, în fața celor peste 3 ore de muzică și voci a la James Woods și Lolita Davidovitch (Angel) a celor 51 de caractere generate aleator implicate în puzzle-uri bazate pe trei nivele de timp. Doamne Ajută!

-Andrei



Pictorul ăla o fi fiind el celebru din vreun motiv oarecare. Deplasat de pe linia dreaptă însă, e din naștere.

Ce ne place

Univers grafic și sonor ieșit bine de tot din sfera normalului. Idee și concept asemenea.

Ce nu

Uneori tinde să devină un soi de arcade primitiv. Puțin rejucabil. Nu are decât speech, nu și text.

87

Sanitarium

Nu-i nevoie decât să-l vezi. Chiar dacă nu prea le ai cu quest-urile îl poți declara măcar interesant. Se vede de la o poștă că are în el o atmosferă grea. Unde mai pui că la capitolul quest-uri situația nu-i așa de roz. Poate doar Arcade-ul să mearga mai slab...și nu înțeleg de ce!

"Îmi doream de mult un clasic, un joc care să-ți dea satisfacția pe care o ai când vezi un film bun."

Producător	Dreamforge
URL	www.dreamforge.com
Sistem	Pentium 133MHz / 16Mb
3Dfx	nesuportat
Alte	placă de sunet

Când am avut plăcerea să joc demoul mi-am dat seama cât de însetat eram după quest-uri. După quest-uri bune. Ba după ce l-am terminat am început furios să mă întreb de ce nu se străduie oamenii ăștia, care preferă să dea chix cu tot felul de engine-uri 3D, cu tot felul de RTS-uri unul mai forțat decât altul, să gândească un scenariu și să muncească liniștiți apoi până la marele succes. Răspunsul a venit destul de repede.

Ultimii care au încercat să mai miște ceva în zona quest-urilor, Westwood-ul s-a concentrat pe engine poligonal, pe 16 biți de culoare șamd. Ce-a ieșit este demn de laudă. Pe de altă parte însă, băieții de la ASC au demonstrat că nu neapărat poligoanele contează. Engine-ul lor bitmap-ist, perspectiva ținută izometric, peisajul cu două plane, combinate cu material sonor de calitate și cu un scenariu nu mai puțin valoros au dovedit măiestria unui clasic.

Sunt convins că m-am lăsat ușor infuientat de atmosferă și de faptul că îmi doream de mult un clasic, un joc care să-mi dea satisfacția pe care o ai atunci când vezi un film realmente bun, când descoperi "meserie la greu" și ceva artă. În plus, toată povestea de la început, din intro...

Intro

Tu, un om de știință, dai peste "evrika" într-o seară. O suni pe draga ta entuziasmat. Urmează să-i povestești acasă minunea. Te sui într-o mașină "albastră de sport", pui un CD, dai tare, o calci bine și te înfiți în serpentinele locului. Afară e urât, plouă, nu trece mult și Crash Bum Bang!

Ei, cum spuneam, toată această atmosferă, cât și faptul că te trezești apoi într-un loc straniu mă trimit inevitabil cu gândul la "Another World". Înțelegeți de ce sunt așa încântat? Faptul că dintr-o dată, fără să ști ce e cu tine într-un loc plin de nebuni, ai de-a face cu toți psihopatii, care vorbesc cu seninătate despre te miri ce aberații creu de întâlnit într-o lume morală. Dar aici e doar începutul. Pentru că, într-un final s-ar putea să

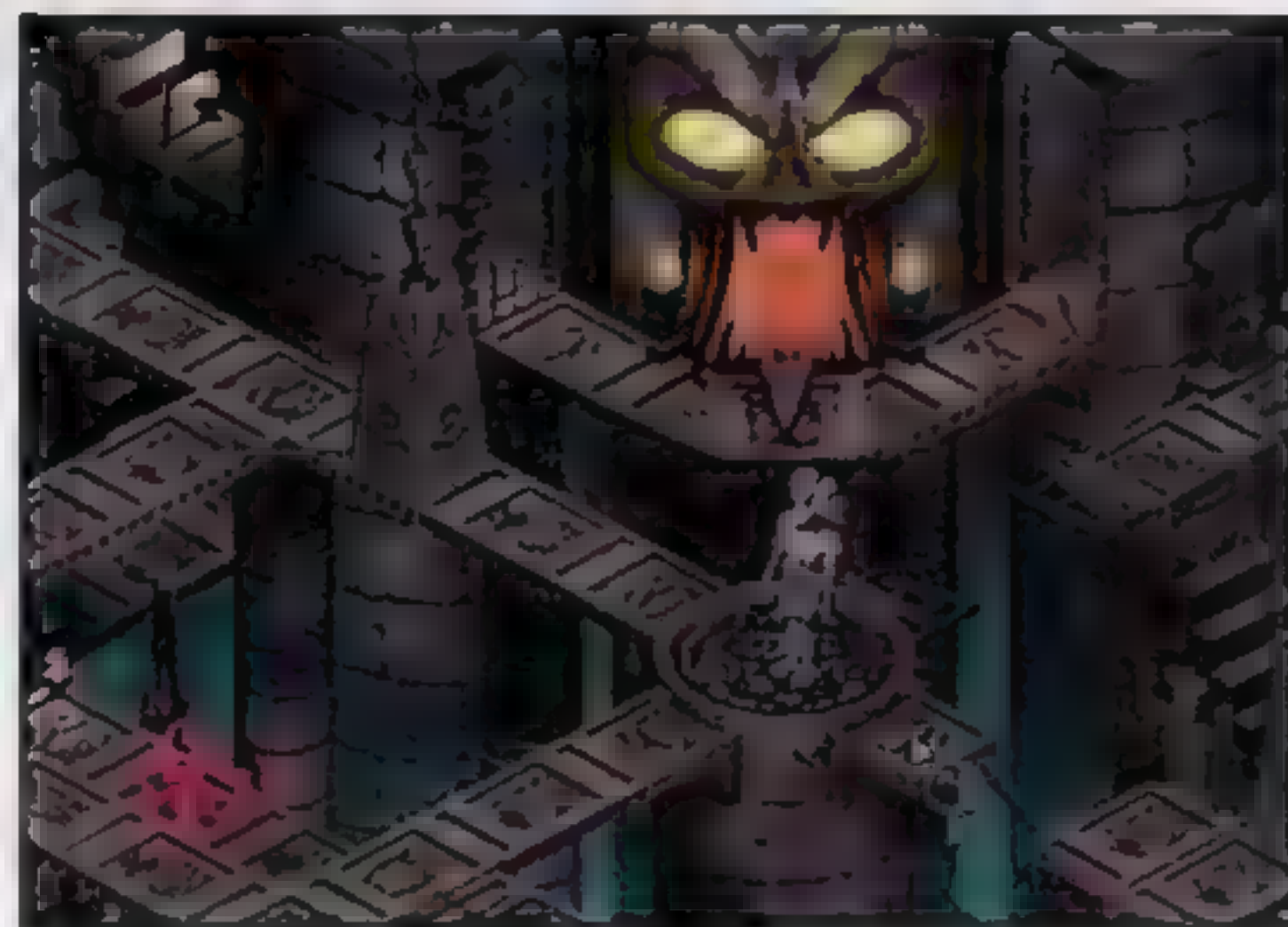


Sus: lumea din Sanitarium e plină de straniu și de mister, la fel cum e lumea care a făcut Sanitarium. Dreapta: straniu și misteriosul se combină cu ceva geometrie arhitecturală și cu câteva noțiuni de trigonometrie.

fi dezamăgit de faptul că, fiind într-un moment mai dificil al jocului, capul frățiorului mai mic, vinovat doar că se afla prin preajmă, să nu scoată același zgomot izbit de perete ca cel al nefericitului din joc. Și asta s-ar putea să-i ia din scor. Noi ținem la realism în joace!

Că veni vorba de realism. Trebuie amintit că procentul de aberații și forțări, de dragul jucabilității tinde curajos spre nul. Vreau să spun că obiectele din joc, mijlocul prin care le ieși și le folosești, utilitatea și prezența lor are valoare și sens. Nu sunt puse obiecte doar de dragul de-a complica inutil treaba, fiecare e necesar (dând greutate acestui cuvânt) pentru a trece mai departe, iar puzzle-urile nu sunt "în sine". Ele participă din greu la scenariu, la derularea epică a poveștii. Personajul are destulă inocență, are destul curaj, destulă greutate cât să susțină povestea (ceea ce unii reproșau Blade Runner-ului) și face parte frumos în poveste. Pe de altă parte însă el urmează un scenariu destul de linear, ceea ce nu prea ne place.

Știu că urmează să vă cer cu nesimțire să încercați să faceți rost de el în versiunea lui completă de 3 CD-uri, asta însă numai pentru că e păcat să spargi toată atmosfera lui într-un RIP. Filmele sunt făcute foarte bine, speech-ul și atmosfera sonoră atârnă greu și.... ce mai. Fără ele rămâne



un decor cu tente fantastice, o interfață gen Ultima (deși imprecisă și simplistă, totuși plăcută) eventual ceva sunete ici colo și o cumplită senzație de nervi când te chhinei să dibuiești ce-a vrut filmul anterior, acum slide show. Nu merită un asemenea tratament. E nevoie de toată abundența lui pentru a-l savura cu toată gura. Oricum, dintr-o vresiune sau alta destinația ta va deveni aceeași: SOCOLA!

- Andrei

Ce ne place

Un quest cum demult nu am mai văzut. Cu de toate, de la scenariu la regie și durată.

Ce nu

O interfață un pic obosită.

92

"De la prima "ochire" se vede că punctul de rezistență al Ultimate Race Pro este atmosfera, alături de feeling-ul

Simulator

Ultim@te Race Pro

Simulator

Parcă î-ți e greu să crezi că după ce ai jucat atâta timp Motorhead ai putea să întâlnești un alt joc cu mașini care să-ți placă la fel de mult. Mai ales atunci când acesta în acesta nu ai senzația de viteză și efectele specifice Motorhead. De aceea Ultimate Race Pro părea damnat.

Kalisto	Pro
www.kalisto.com	Web
Pentium 233MHz / 32Mo	System
recomandat	300%
volan	Alte

nițial am jucat un demo al jocului. O mare prostie, am zis. Singurul traseu disponibil era anost, senzația de viteză era lipsă, iar mașinile, deși texturate și cu peisajul oglindindu-se în lunetă, aveau un aspect destul de colțuros. Varianta finală a jocului avea însă sa-mi creeze o mare surpriză.

De la prima "ochire" se vede că punctul de rezistență al Ultimate Race Pro este atmosfera alături de feelingul generat. Pe lângă faptul că arhitectura celor patru trasee "day light" de bază este excelentă (fie că te plimbi printre blocuri înalte până la cer, semafoare și sensuri giratorii, fie că pornești de la nivelul la care pasc oile și ajungi prin serpentine într-un orașel din munți) realizatorii au introdus o serie nouă de trasee (chiar dacă sunt practic niște "inverse") cu ploaie, de noapte, cu furtună. Aceste ultime trei tipuri de trasee sunt cele care generează feelingul cel mai impresionant.

Un traseu cu ploaie începe normal. După un scurt timp începi să observi ceața, iar după un alt interval începe să plouă, urmând ca în final ceața să devină extrem de deasă și să apară fulgerele. E important faptul că în momentul în care începe să plouă condițiile de joc se schimbă radical. Mașina va începe să derapeze din ce în ce mai mult pe asfaltul ud, iar pe iarbă sau noroi vei avea efectiv sentimentul că ai scăpat mașina cu tot cu situație de sub control.

Traseele de noapte surprind practic amurgul și înserarea creând un sentiment foarte realist când pe o



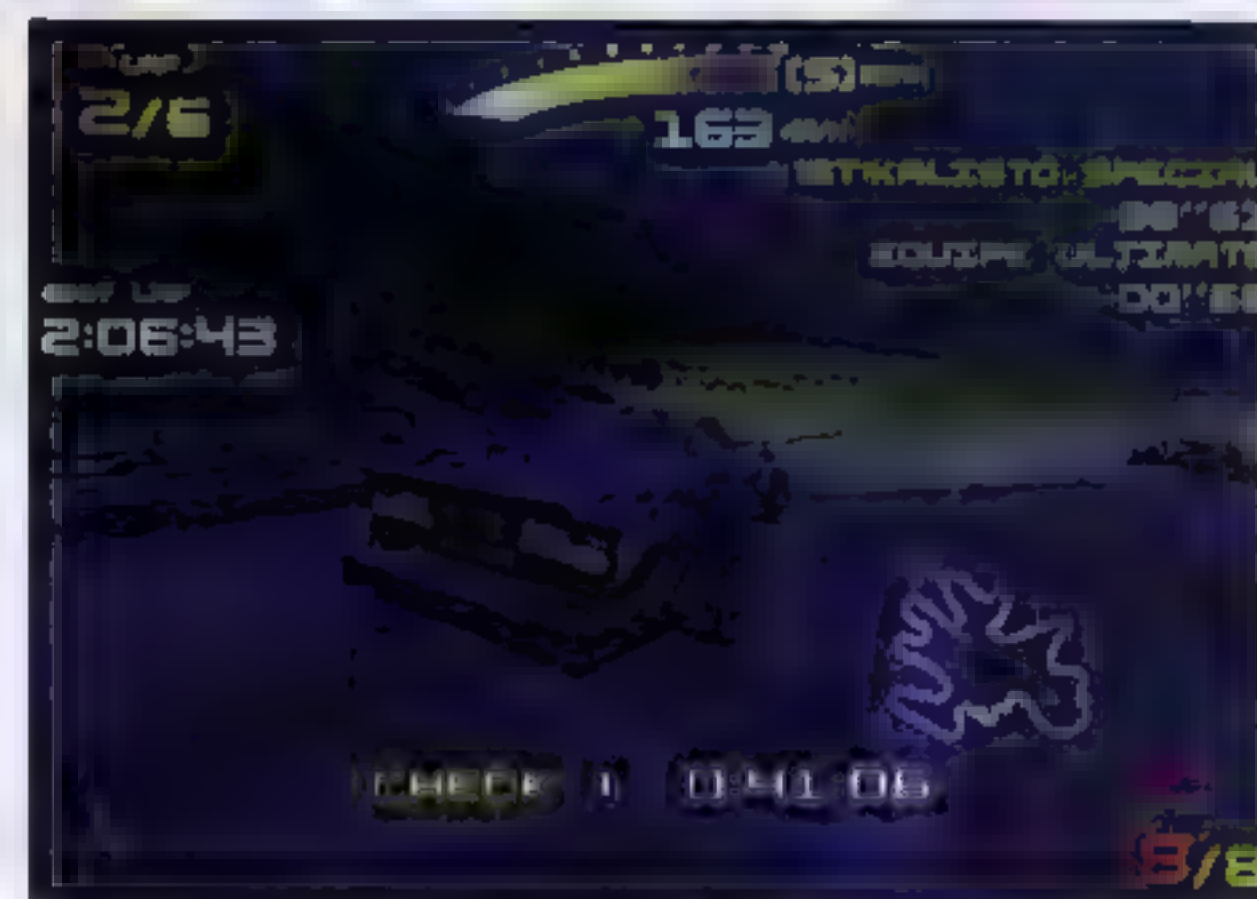
Ferește! Nu vezi că ne calcă amărății aștia pe coadă?

porțiune a traseului în care în turul anterior ai mers în plină zi, acum orbecăi la lumina farurilor.

Nici efectele sonore nu sunt străine de atmosfera generală a jocului. Răpaitul picaturilor de ploaie, aplauzele și vocile eventualilor spectatori, mugetul vacilor, zgomotul motorului, zgomotul valurilor, a unui curs de apă sau țipetele pescărușilor se dovedesc a fi extrem de importante pentru calitatea jocului.

În multiplayer Ultimate Race Pro se prezintă la fel de bine. Alăturându-se posibilității de a juca "la întrecere" traseele din singleplayer, există și o Ultimate Arena, special creată pentru cele două tipuri de joc multiplayer, cel în care trebuie să ciocnești mașina adversarilor și cel în care unul dintre jucători este "iepurele" iar ceilalți trebuie să-l urmărească și să-l atingă pentru a prelua acest rol.

Am apreciat la Ultimate Race Pro și libertatea de a configura în voie atributelor mașinilor: viteză maximă, accelerație, aderență, armură (cu rol doar în multiplayer). Unul din punctele neapreciate e faptul că nu poți efectua viraje prea strânse altfel decât în derapaj.



O eventuală comparație cu Motorhead ar constitui o greșală, atributele celor două jocuri fiind mai degrabă complementare decât concurente. Cu toate acestea am văzut cazuri în care Ultimate Race Pro a fost superficial catalogat ca un joc "mai slab ca Motorhead" în special atunci când respectivul nu reușește să se familiarizeze cu controlul din Ultimate Race Pro, pe tracțiune integrală, unde va trebui în nenumărate cazuri să mergi "la derapaj controlat", complet diferit față de cel din Motorhead în care un derapaj însemna pierdere de timp. Am zis.

- Johnny



Cine a stins lumina?

Ce ne place

Efectele de schimbare a vremii și de înserare.
Feeling nebunesc, mai ales cu un volan.

Ce nu

Un pic prea înclinat spre derapaj.

94

Star Wars: Rebellion

Știți voi ce s-au ieftinit componentele de calculator? Acum vreo doi ani un hard de 2,2Gb costa aproape 400 parale verzi adevărate. Vă dați seama? Acum abia te costă o înghețată...

"Am încercat să găsesc un minus jocului și cel puțin în primele 3 zile, nu am reușit. E grav! mi-am zis."

Produsator	Activision
Web	www.activision.com
Sistem	Pentium 166MHz / 16Mo
Box	recomandat
Pite	

Si stând așa și fugărindu-mi gândurile prin eter, au zburat departe, departe, într-o galaxie uitată de lume ... unde ce credeți că făcură? Dacă nu v-ați dat seama încă, să vă spun un banc ajutător: Ciumpilică neagră-n cap, "use the Force, Luke" și la-i spart.

Cam așa începi o partidă în deja învechitul Rebellion. Da' asta-i ca vinul: cu cât se învechește, devine mai bun. Revenind la subiect, pentru a juca poți alege între Alianță și Imperiu, acicălea te dai cu bunii sau răii. Mare importanță nu are alegerea taberei ce o vei conduce, pentru că arsenalul este oarecum asemănător. Spun oarecum, ținând cont că vei aplica tacticile diferit, condiționat fiind de particularitățile constructive ale părților beligerante.

La prima partidă pe care am jucat-o am ales Alianța. Motivul nu a fost convigerea puternic pozitivă (pentru că de obicei joc cu răii, că sunt mai tari), ci faptul că mai știam câteva din personaje de prin filme. Am setat jocul cu dărnice (dificultate, mărimea galaxiei, etc.) și am purces cu încredere și dăi și joacă și joacă și dăi și nu aveam cum să știu la vremea aceea că voi termina peste o lună de combătut. Cu alte cuvinte cred că a fost cel mai lung joc al vieții mele. Odată prins în joc, sunt slabe șanse să scapi; sau îl lași în prima juma' de oră, sau îl ții pe hard și mai joci o oră, două, nouă, când apuci.

Cu toate că Rebellion este un joc cu o concepție deosebit de îndrăzneță și complexă, nu se

poate spune că este prea accesibil acelora care preferă mișcarea pe ecran. Jocul face parte din categoria celor de strategie pură, aplicată, punând accentul pe mișcările de amploare. Datorită complexității îndatoririlor care îți revin, viteza maxim posibilă este de slow, uneori chiar very slow. Trebuie să ai grijă de mesajele primite de la R2D2 despre construcții (de nave, mine, rafinării sau armament), spionaj, mișcarea flotelor, misiuni diplomatice, reparații, comunicații și o mare grămadă de alte mesaje care nu le mai citești.

Treaba stă oarecum simplu: la început ai câteva nave, o mână de oameni motivați și un mare univers de explorat (care univers este format din galaxii, care conțin la rândul lor o duzină de planete fiecare). Fiecare planetă are un potențial energetic și altul extractiv. Pentru început populația existentă în zonă nu are preferințe față de părțile beligerante; convingerile se vor forma în timp, sub influența diplomaților trimiși de ambele tabere.

În funcție de tipul de joc pe care l-ai ales (să zicem că joci cu Alianța un joc standard), vei avea de apărat Cartierul General, pe Luke și Mon Mothma și va trebui să capturezi pe Vader, Palpatine și să cucerești planeta Coruscant - capitala Imperiului. Există o gamă largă de acțiuni posibile: răpiri, atentate, spionaj, instigare la revoltă, salvări și altele de teapa lor, pe lângă cele clasice de cașteală spațială, bombardamente de pe orbită, asalt din cer sau mai știu eu care.

Revenind un pic la personaje, trebuie să spunem că pot fi principale (eroii cunoscuți din film) și secundare (tot eroi, dar mai puțin cunoscuți). Eroii principali pot influența pe ceilalți, își pot modifica aptitudinile, iar dacă l-ai pierdut pe careva o să plângi două luni după el.

Cu caracterele principale poți recruta pe cele secundare, de care vei avea mare nevoie în desfășurarea jocului. Fiecare personaj are priceperi, mai mici sau mai mari, în cercetare, diplomatie, luptă, conducere, etc.

După ce ai reușit să te extinzi un pic, va fi cazul să pui bazele viitoarei flote de invazie. Ca să vorbim ca niște adevărați profesioniști, doar una din cele trei flote cu care am atacat sectorul Sesswenna era compusă din 4 cuirasate Bulwark, 8 fre-

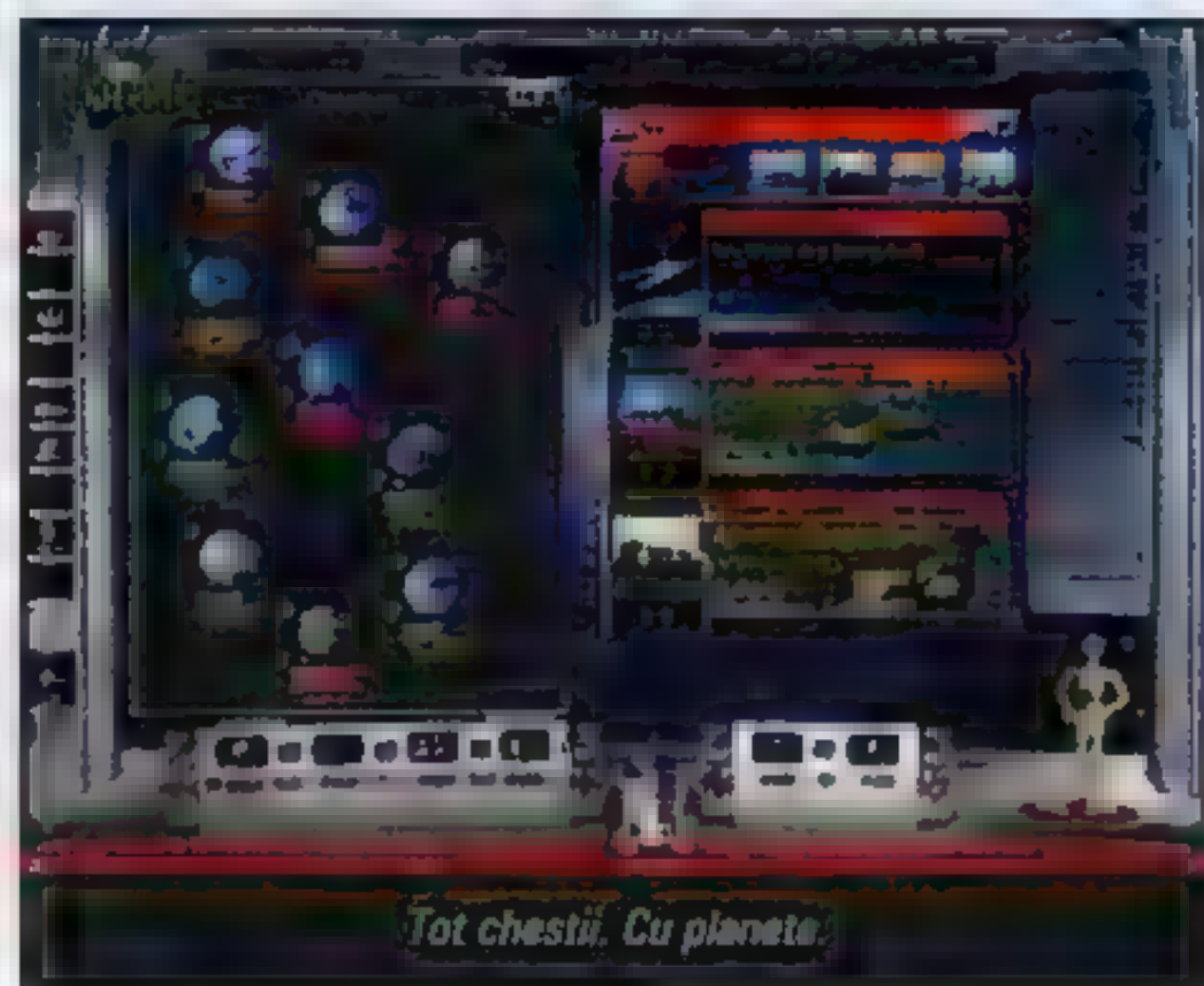


gate de asalt, 8 SoroSuub Liberator, 6 Dauntless, 4 crucișătoare Mon Calamari, 5 portavioane, o escortă de corvete și fregate rapide (vreo 10 bucăți), plus 75 de vânători (B-wing, A-wing și câteva X-wing model mai vechi); celelalte flote erau cam la 75% din puterea acestora. Cu tot limbajul tehnic pe care îl vei înțelege la momentul potrivit, află că aceste flote au avut de înfruntat din partea Imperiului cel puțin același număr de nave cu aceeași putere de foc. De unde reiese că vei avea de înfruntat un adversar puternic, de cele mai multe ori superior numeric, care ține cu dinții de victorie.

În această scurtă trecere în revistă am încercat să punctez câteva din momentele unei partide, fără să am pretenția că am reușit să formez o imagine coerentă a jocului. Ținând cont că Rebellion este un joc deosebit de complex (am început să ma repet!) devine un pic greoi prin prisma concentrării de care vei avea nevoie. Adevărul este că interfața nu este una care să te ajute, ci îți prezintă o droaie de informații pe care va trebui să le ții minte și să le aplici la momentul Ț.

Știi de când aștept eu Rebellion-ul? De vreo doi ani... și acest joc m-a convins să-mi schimb hardul de 420 care-l posedam, ca să dau o grămadă de bani pe el, ca să instalez W95, ca să meargă Rebeliunea, ca să mă joc cu el, ca să am ce să vă scriu și ca să-mi fac draci acum în W98, că, de, mai trec anii....

- Mazer



Tot chestii. Cu planete

Ce ne place	Ce nu
Foarte dinamic și arătând bine din punct de vedere grafic. Compromisul ideal	Personajele și povestea sunt, ca să vorbesc eufemistic și total

88

Dominion

STRATEGIE

Primul joc de la Ion Storm a fost așteptat cu destul interes la noi în redacție. Acu' să-i vedem! ne ziceam cu toții. Până la urmă, n-a ieșit nici albă nici neagră, pentru că Dominion a fost mai întâi a lui 7th Level, de la care l-a luat Ion Storm-ul și i l-a dat lui Todd Porter, așa că...

destul de probabil să nu putem spune că Dominion-ul e un joc "de Ion Storm", deși n-ar fi un lucru rău, sau vreo jignire la adresa firmei mai sus amintite. Să-i zicem, dar.

Trăia odată, ca niciodată un satelit pe orbita planetei a treia din sistemul Gift. Și într-o bună zi, dădu peste un obiect ciudat, cu o mulțime de antene, pe care-l întrebă de sănătate determinând o reacție deloc prietenoasă și primind un răspuns din cele mai interesante. Cert e că transmisia primită de labăzdăgană extraterestră a generat un conflict de mai mare dragul între cele patru rase care băntuiau spațiul la vremea aceea: Terranii, Mericii, Scorpii și numiții Darken-i (sună ca porcul, dar asta e, să fim consecvenți).

Grafic și sonor Dominion nu aduce nimic nou, fiind lăsat clar în urmă de ultimele producții ale domeniului RTS. Am auzit însă destulă lume care-l consideră "mai mișto" decât Starcraft-ul, dacă lăsăm grafica la o parte.

Cele patru rase aflate în conflict nu sunt diferențiate prin mai nimic în afara aspectului și a zgomotelor specifice, echilibrul fiind astfel realizat "din prima" și la cel mai de jos nivel. Dacă oamenii au un robot numit Hunter, de exemplu, care e invulnerabil în fața gloanțelor, putând fi distrus numai cu chestii explozive, las' că au și celelalte rase câte unul similar, numit Hunter, Battle Trek sau Gigi Vână, care are taman aceleași capabilități. La nivelurile tehnologice superioare, se întâlnesc, ce-i drept câteva deosebiri, însă în genere s-a mers pe ideea de echivalență.

Dincolo de clasicele resurse (exploatabile cu ajutorul unei rafinării, fără combine, țărani sau drone) și de la fel de clasicele structuri (Armor Plant, Weapon Plant, Headquarters) Dominion are ziduri energetice cum nu mai are nimeni. Astfel, când construiești în linie două turele sau tunuri, poți face între ele o rețea de energie care nu-i lasă pe ăia răii să intre la tine în bază, permițându-le alor tăi să iasă, în schimb.

Poți construi oriunde pe hartă, cu condiția să-ți întinzi în prealabil



rețeaua energetică până acolo. În tot jocul energia electrică are un rol primordial, cu atât mai important pentru multi-player. Practic, până nu-i distrugi inamicului centralele electrice, Main Plant-ul (clădirea de bază) este invulnerabilă, ritmul în care se repară fiind infernal. Mai sunt câteva chestiuni care mi-au plăcut, cum ar fi faptul că soldați se pot târî, sau pot ingenuchia. Dacă grupezi o mână de răcani împreună cu un commander, grupul respectiv devine mult mai "deștept" și îl poți vedea la lucru târându-se sau luând prin învăluire adversarii. Mai există o unitate interesantă, care e folosită pe post de teleportor destinație, adică o duci lângă baza inamică și trimiți unități la dansa pe calea undelor.

Ca interfață, jocul este fantastic de simplu, tinzând spre genial. După un minimum de antrenament, poți să comanzi cu ajutorul short-cut-urilor ditamai efectivele, fără să te agiți de loc. Este unul din locurile în care se simte că pro-

Sus: pe zăpadă Dominion nu arată rău
Stânga: Cum ordonate trupe are inamicul

ducătorii au idee de ceea ce înseamnă jucabilitatea.

Dacă încercăm să tragem linie obținem așa ceva: fără să aibă multe podoabe sau filme de oferit (sunt puține dar extraordinare), având în schimb un final destul de interesant, Dominion oferă un single player onorabil. Multi-player-ul este însă mult mai ofertant și... nu tocmai. Există o problemă mare a jocului în rețea: viteza. Este exasperant de mică, nefiind vina procesorului sau a traficului pe sârmă; îndeajuns de mică pentru a face jocul de nejucat, chiar dacă harta are dimensiuni modeste.

Sunt deci de făcut două lucruri. Unu, trebuie terminat jocul, măcar cu o rasă, două misiunile fiind îndeajuns de ofertante și doi, trebuie așteptat un patch, o gogomărlă, ceva, pentru că așa șchiop, Dominion are un multi-player remarcabil, iar potențialul este mult mai mare. Știe Todd Porter asta câte ceva, se pare. Go.

- Bugs

Ce ne place

Jucabilitate bine pusă la punct, de la interfață la sunet și echilibru. Câteva idei așteptate de mult.

Ce nu

Viteza în multiplayer și decorul de tot prea static. Dacă mergea bine, se simțea la scor.

81

Starcraft

M-am apucat să scriu articolul ăsta conștient că o să fie greu. Motivul este simplu de tot și vine din aceea că e greu să îți exprimi părerea despre un joc care a fost așteptat cu mult mai mult decât interes. În plus, trebuia să fie Cover... eh! Ați vrut părerea noastră? Uite-o:

"Blizzard a arătat ce poate face o combinație atroce de grafică excelentă și sunet magistral (...) alături de un design echilibrat"

Producător	Blizzard
Web	www.blizzard.com
Sistem	Pentium 166MHz / 16Mo
3Dfx	nesuportat
Alte	relea

If It Makes You Happy

Ca să nu creez vreun suspans inoportun, o să vă spun de la început că jocul este ceea ce ne așteptam și totodată, se ridică mult peste așteptări.

De ce este ce ne așteptam? Primul lucru pe care un ochi avizat îl observă la Starcraft este că nu aduce mai nimic nou față de Warcraft II pe domeniul realizării tehnice. Nu săriți, vă rog! N-am spus "nimic", am spus "mai nimic". Blizzard a optat pentru același stil de grafică (chiar dacă acum e pe 16 biți) folosind un engine bazat pe bitmap-uri, cu linii precise și cu o atenție la detaliu ridicată la rangul de principiu al concepției. Au fost păstrate și dimensiunile unităților - destul de mari - precum și proporția acestora față de clădiri, iar peisajul, deși mult mai variat, mai bogat și mai SF, se vede că este desenat și conceput de aceeași "mână".

Trecând la sunete, remarcăm că începem să ne enervăm și simțim cum ne mușcă invidia văzând - sau auzind - cum le reușesc băieții ăștia pe toate. Fiecare prăpădit de sunet, de la mugetul motoarelor nu știu cărei nave la... nasul tras al nu știu cărui soldat sau la răgăitul cristalin al vreunui vierme foarte important, sunt făcute ca să fie auzite și "gustate".

Și după ce te zăpăcesc de cap și te lasă paf cu grafica și sonorul jocului - clasice, dar fantastice - Blizzard vin și-ți dau lovitură de grație cu câteva filme "afară din joc" făcute după toate regulile artistice în vigoare, plus vreo câteva proprii. Asta te



vără în atmosferă rapid și adânc, pe lângă faptul că te fac să joci în continuare, doar-doar o să mai vezi ceva nou în același gen.

Who You Are

Spuneam undeva în numerele trecute că un lucru care mă deranja la Warcraft era echivalența riguroasă între unitățile celor două tabere, cel puțin până la un punct. Dacă un soldat se întâlnea cu un orc și ăsta îi trăgea primul una în moalele capului, după care loviturile

se succedau alternativ, omul era în 100% din cazuri cel care dădea ortul, orcul rămânând cu "viață" preț de o lovitură și urmând să fie ucis de prima injură mai violentă scoasă pe gură de vreun inamic.

Hotărâți să schimbe totul, Blizzard au reușit să pună la punct cel mai haotic amalgam de unități văzut vreodată și totodată - conform teoriei haosului, oare? - cel mai echilibrat.

Povestea Starcraft-ului este lungă și îmbârligată, dar principalul este că bătaia se duce între trei rase inteligente: Terrani, Protoss și Zerg.

Fiecare rasă are caracteristicile proprii, iar diferențele între ele nu sunt absolut deloc de formă, ci foarte de fond.

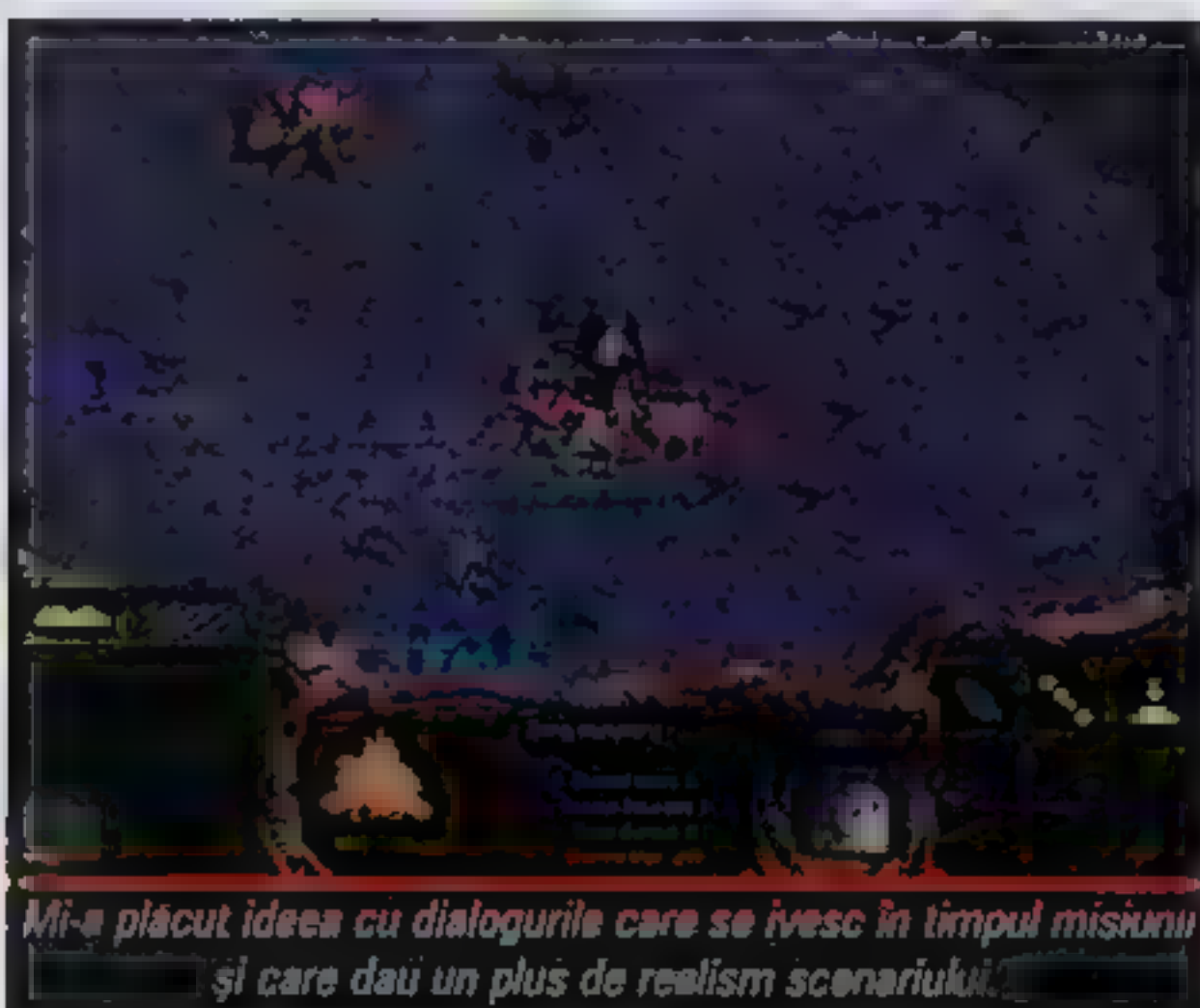
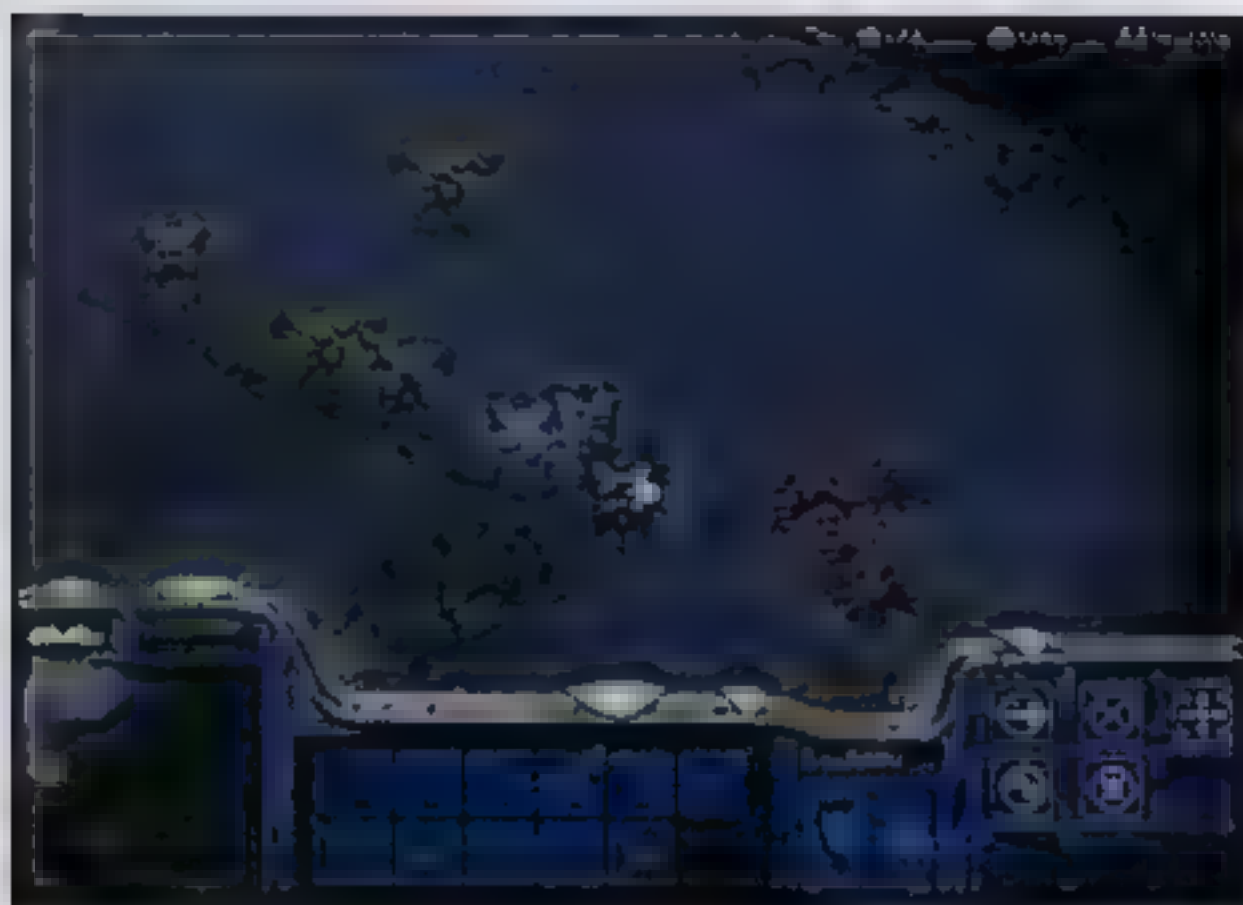
Principiile pe baza cărora se dezvoltă și luptă sunt diferite de



"HOMELAND"

Protoss Command Ship Ganthor
Holding Orbit over the planet Aion

Grandoare și simț artistic Blizzard-ian. Asta e o navă a protoss-ului care ne-a mers tuturor la suflet.



Mi-a plăcut ideea cu dialogurile care se ivesc în timpul misiunii și care dau un plus de realism scenariului.

la o tabără la alta, astfel încât stilul de abordare a conflictului diferă puternic, în funcție de opțiunea pe care o faci. Așa haotice cum sunt, echilibrul între cele trei rase este excelent păstrat. Nu există o "cea mai puternică" tabără. Funcție de profilul psihologic al fiecărui jucător - ah ce doc-

tor mă simt - tabăra aleasă va fi mai "așa" sau mai "altfel".

Clar? Bine.

What Do I Do Now?

Cele trei campanii reprezintă trei episoade, care laolaltă alcătuiesc scenariul mare al jocului. Ca o paranteză, spun aici că noi, oamenii, nu suntem băgați cine știe ce în seamă, campania ter-rană fiind prima, cea mai ușoară. Lupta cea mare se dă între Zerg - ăia răi - și Protoss - ăia buni și nobili - oamenii jucând rolul de aliați ai acestora din urmă, fără contribuții extraordinare, însă. Totuși, una peste alta, povestea te prinde rapid. Fără să exagerez deloc, dacă Starcraft-ul avea 10000 de misiuni, nu știu când apărea numărul ăsta.

În materie de AI nu se observă îmbunătățiri remarcabile. Calculatorul pare să fie mai bun la tactică decât la strategie. Se apără destul de bine și folosește capacitățile speciale ale unităților, dar nu este în stare să se extindă cu cap și încearcă să reconstruiască în același loc, plin de bunăvoință, o clădire proaspăt distrusă, astfel că nu trebuie să te agiți prea tare ca să i-o faci chisăliță rapid.

În ceea ce privește interfața și engine-ul e de remarcat algoritmul de căutare al drumului care își face tare bine treaba. Nu că ar fi mare lucru, dar este extrem de plăcut să ordoni un grup de unități să ajungă "acolo" și să știi că ajunge, fără să trebuiască să supraveghezi operațiunea.

Can't Get Enough

Unul din lucrurile cu care Dark Reign a venit să rupă gura târgului a fost editorul de misiuni. Starcraft vine cu un editor de campanii, ceva și mai și. Poți să editezi ce vrei, de la hărți, la misiuni, obiective, unități, pe mama și pe tata unităților și pe mama și tata mamei și tatălui unităților, adică pe bunica și bunicul unităților. Deasemenea pe mama și pe tata lu' buni... Editezi tot ce vrei și cu asta basta!

Connection

Fără să te chinui prea tare, observi că structura și stilul misiunilor din Starcraft nu sunt



Una din misiunile de "commando" muciaginos.

motivul "cel mare" pentru care a fost făcut jocul. Deși Blizzard nu putea să dea pe lângă și să conceapă o poveste de mână a doua, se simte că accentul a fost pus puternic pe multiplayer. Chiar faptul că există trei rase atât de diferite conduce la concluzia asta. Fiecare jucător o să-și aleagă ceea ce-i place, fiecare o să creadă că a ales bine, că a găsit strategia totală... și tot așa.

În plus, există o mulțime de moduri în care se poate juca multiplayer, existând și clasicul Capture The Flag pe-acolo.

That's When I Reach For My Revolver

Ajuns la capăt îmi dau seama că n-am spus nimic. Am prezentat și nu comentat. Las' că comentez acum, în două rânduri. Pentru că n-am nevoie de mai mult ca să vă recomand să jucați Starcraft că pierdeți mult dacă n-o faceți. Blizzard a arătat ce poate face o combinație atroce de grafică excelentă și sunet magistral, atunci când este folosită alături de un design echilibrat cu grijă și de o abordare din unghiuri diferite a aceleiași probeleme. Știți ce rezultă? Rezultă un joc de care te dezlipești greu de tot, care, iertată fie-mi expesia, bate la fund o mulțime de jocuri, dacă e să ne uităm la cât te ține lipit de monitor.

Totuși, ca să fiu cinstit, trebuie să recunosc că m-ați înțeles ceva mai bine dacă l-ați juca. Hai mă, la urma urmei și la coada cozii, TRE-BUIA să fie Cover Story, nu? Go!

Deviz tehnic:

- titlurile folosite în cadrul articolului reprezintă nume de melodii de pe albumele "Best Alternative vol 2&3" pe care am pus mâna prin bunăvoința don'șoarei Alina Dimitriu de la Radio Total. Atenție, ceea ce tocmai ați citit este reclamă mascată!!! Demascată, acum.
- compunerea articolului a durat 3ore și 43 de minute, între orele 2:37am și 6:20am
- în timpul realizării respectivului material, au fost ascultate următoarele piese muzicale:
 - Zero (Smashing Pumpkins) - de 31 de ori
 - That's When I Reach For My Revolver (Moby) - de 32 de ori
 - Smack My Bitch Up (Prodigy) - de 22 de ori

După care m-am culcat.

-Bugs

PS - era mult, mult mai mare, era Cover Story, era iunie... bleah!

Ce ne place

Realizarea tehnică și artistică. Trei abordări diferite ale conflictului, foarte echilibrate.

Ce nu

Nu prea știu. Probabil lipsa unui engine sau a unui feeling mai diferit de Warcraft 2.

92

World Cup 98

Dacă românii nu au fost în stare să treacă de optimi, World Cup-ul este bun să-ți mai îndulcească amărăciunea și să te lase să câștigi chiar Mondialu'... Și este tere plăcut să-i bați pe croați cu 8-0!

"În rest, totul bine și frumos, după cum știam din Fifa 98."

Producător Electronic Arts

Web www.ea.com

Sistem Pentium 200MHz/16Mb

3Dfx recomandat

Alte retea

cum e-acum

A În preajma Campionatului Mondial de fotbal ce poate fi mai indicat decât să scoți un joc de fotbal? Se pare că așa s-au gândit cei de la Electronic Arts când au ieșit cu World Cup 98.

Wc 98 este un frate geamăn al lui Fifa 98, având același engine, aceeași grafică dar având în schimb suport de 3Dfx, câteva bug-uri fixate (portarul nu mai sare ca disperatu' când vine spre el o minge cu 0,25 kilometri pe oră). Din păcate au fost scoase "braziliana" și acea simulare de fault care dădeau bine chiar dacă nu îți foloseau cine știe ce în joc.

În rest totul bine și frumos, după cum știam din Fifa 98. Au fost introduse toate echipele calificate la France 98, programarea meciurilor este aceeași ca și în realitate, ceea ce sporește puternic feeling-ul, mai ales dacă era jucat în timpul mondialelor. Țin minte că după meciul cu Columbia am început să joc un turneu cu România și am fost foarte fericit când am învins Anglia.

La începutul unui turneu poți să randomizezi turneul astfel că jocul nu devine plictisitor dacă ce joci mult. După câștigarea unei finale de campionat mondial devine accesibil un World Cup Classics în care ai ocazia de a juca câteva finale memorabile ale campionatelor mondiale de fotbal.

Ar mai fi de spus că multiplayer-ul este ceva de vis și ca să nu credeți că folosesc cuvinte mari am să vă spun cum am ajuns la asta concluziune. În seara în care ne-a sosit World Cup-u' eu bineînțeles că-l jucam cu foc. Vine și Paul la redacție. Moșmondește el ce moșmondește pe-acolo, și pornește World Cup-ul. Eu pe celălalt calculator tot World Cup. Acuma era știut prin redacție că lui Paulică cel Fără de Frică nu-i plac jocurile de fotbal, baschet și alte sporturi așa că nu știu ce i-o fi venit. Între două meciuri sau într-o pauză uitându-mă io la Paul mi-am adus aminte toate umilintele pe care le-am îndurat de la măgar când am jucat în rețea Quake, Quake 2, Doom etc., și mi-am zis "te-am prins



moshule!" și cu un zâmbet parșiv în colțul gurii i-am aruncat o provocare. La început s-a făcut că nu înțelege dar într-un târziu a acceptat. Noi la redacție avem o sabie, neascuțită este adevărat, dar sabie. Am tras-o aproape în caz că are tupeu să mă bată și la fotbal. Am făcut noi un meci, două, l-am bătut bineînțeles deși nu suficient cât să mă simt răzbunat. Acu' noi jucam ca ahtiații când apare Andreiu. Se uită el un pic, se învârte ca leul în cușcă și zice: "Vreau șiiii ioooo!". Cu mâinile tremurând de nerăbdare instalează jocul și zice "Gataa!". Ne-am ales câte o echipă, eu România, Andrei Italia și Pauliciu pare-mi-se că Anglia. E și atunci geniul meu s-a arătat din nou și am zis că n-are rost să stea doi pe bară și să se uite cum joacă celalt așa că cei de pe bară să joace împreună în echipa adversă. Să-l fi văzut nene pe Paul cum țipa la Andrei: "De ce nu dai bă pase? N-ai văzut că eram singur?..... Bă nimic nu știi!!! Mai bine joc singur". Am jucat noi și-am jucat și iar am jucat.... Când în sfârșit am terminat, transpirați, crispați ca vai de noi, eu era să am un infarct când m-am uitat la ceas: era 4 AM!

Cred că este suficient despre multiplayer dar eu vreau să mai adaug că noi am folosit doar trei calculatoare și a fost demential. Vă dați seama cum este de jucat într-o rețea de opt?

Acu' la final ca să nu credeți că m-au plătit tipii de la EA ca să le laud jocul am să caut și niște lipsuri. Cam greu...păi ar fi faptul că nu s-au documentat cum trebuie în privința loturilor așa că în echipa României apar jucători care nu mai



sunt de mult pe-acolo. Cam atât cu lipsurile și dacă mă gândesc bine și cu articolul.

Ah, da! Vreau să închei cu o recomandare simplă. Faceți rost de joc că merită. Pa!

- Max

Ce ne place

Jocul în rețea, în mai mult de doi oameni. Vremea schimbătoare și... ce ne-a plăcut și la Fifa 98.

Ce nu

Comentatorul nu se ridică la înălțimea la care l-am fi vrut noi. Gloata la fel.

90



Lionhead

Steve Jackson

Tred că dacă ești în domeniu, nu poți să eviți astfel de lucruri.

În septembrie, Lionhead a avut de-a face cu primul virus. Am pus mai multe persoane la lucru pentru logo-ul firmei: o companie profesională dedesign grafic; un artist talentat, prieten cu unul dintre programatorii noștri; ba chiar un artist de la revista 200AD (nt: o revistă de benzi desenate, vestită pentru personajul Judge Dredd). Într-un final, am fost toți de acord că cel mai bun cap de leu fusese desenat de Evie McLaughlin, o gospodină casnică, ce creează logo-ul Bullfrog. Încântată că am ales desenul ei, Evie s-a grăbit cu o grămadă de dischete, conținând logo-ul în mai multe formate. Discurile au circulat rapid prin tot biroul, începând cu toții să facem screen-savere și imagini Lionhead pentru desktop-uri. Din nefericire, dischetele erau purtătoare de molimă.

Toată lumea a înțepenit când din boxele lui Mark Webley a ieșit un zgomot de "alarmă roșie" din Star Trek. "Ah, ce porcărie! E un virus!" "Care?" "Ce face?". Neavând niciodată un virus, eu eram terifiat. Toată munca de opt săptămâni avea să dispară în timp ce "lucrul" ne bântuia prin rețea, ștergându-ne hard-disk-urile? Ne-am adunat în jurul calculatorului lui Mark. Norocul era că avea instalat ThunderBYTE Anti Virus. Prinsese și omorâse virusul. Tim a download-at o versiune shareware a TBAV-ului de pe Internet, a instalat-o pe calculatoarele tuturor și am fost curățați și noi, restul. Am pierdut o după amiază întreagă tratându-ne mașinile, dar din fericire, n-a fost făcută nici o pagubă.

Luna asta ne-au sosit doi oameni noi. Amândoi membri ai echipei Dungeon Keeper, care pleaseră de la Bullfrog și călătoriseră toată vara. Johnny Barnes este un tip energic, care se va ocupa de rutinele pentru AI ale jocului. Deasemenea este un fan Spur (nt: Tottenham Hotspur FC, o echipă de ceva) și ne-a exasperat pe toți când a câștigat prima oară concursul săptămânal Fantasy Football (un câștig fantastic de 14 lire). După aceea au mai fost destule săptămâni asemănătoare.

Jonty a câștigat deasemenea o oarecare reputație de gigolo Lionhead. Ne povestește despre cozile interminabile de fete tinere care își așteaptă rândul alături de el. Îl ascultăm și-l tachinăm. În secret suntem verzi de invidie.

Îmi amintesc că într-o luni dimineață verificam rezultatele noastre la concursul Fantasy Football. Jonty a apărut la 10 am, arătând foarte mulțumit de el.

"Un weekend bun?", am întrebat.

"Yup!", a rânit Jonty.

"Foarte interesant", am aprobat eu, "dar, te ntrebam dacă a fost un sfârșit bun de săptămână

pentru echipa ta Fantasy Football? Galacher a înscris pentru mine sâmbătă"/

"Oh", a replicat Jonty, "Err... habar n-am. N-am prea fost atent la fotbal weekend-ul..."

Fosta prietenă a lui Jonty are o amică extraordinară, care e soră medicală. Jonty a încercat mult timp să fie tratat de către ea - nu medical însă. A întâlnit-o pe asistentă o singură dată și fără să se folosească de fosta lui prietenă, habar n-are cum s-o contacteze. Iar limita se apropie. Prietena lui se mută la Edinburgh în timpul săptămânii, iar Jonty se teme că o să rămână în veci fără numărul de telefon al sorei medicale. Așa că, a reușit ca miercuri să fie invitat la fosta lui iubită. Asistenta va fi și ea acolo. DAR, miercuri e zi de meci. Dacă nu se duce la fotbal, își pierde locul în echipă.

"Ei Jonty", îl necăjește Mark W. "Ce-o să fie? Footie sau Fanny?"

Una din primele sarcini pe care Jonty le-a avut la Lionhead a fost să facă o rutină care calcula cel mai scurt drum de la A la B într-un labirint de ziduri. Când a terminat, l-a provocat pe Peter la un pariu. Dacă Peter reușea să facă programul să crasheze, Jonty o să-i cumpere un Final Fantasy VII. Dar dacă programul rezista testului, Peter urma să-i cumpere același joc.

Peter a pierdut pariul.

Celălalt nou venit este Mark Healey. Nu contează cât este ceasul, Mark reușește să arate de parcă tocmai s-a dat jos din pat. Două tone de păr, șlapi, tricouri, cercei în nas, o mulțime de... Se duce des la Amsterdam în weekend-uri, nu știu de ce. Este în parte chitarist/baterist rock și

n-ai nici o șansă să-i ții socoteala timpului pe care-l petrece la birou. Este însă un artist strălucit pe calculator. 95% din grafica Dungeon Keeper-ului a ieșit de sub mouse-ul lui Mark.

Utându-mă peste umărul lui, văd un peisaj vălurit, n diferite nuanțe de turquoise. Apasă pe un buton și cuvântul "BLAH" apare roșu din spatele unui deal și urcă pe cer. Încă un-click și începe să ningă. Ce face? Mark îmi spune că învață să lucreze cu 3D Studio Max. Având în vedere că programul costă peste 2500 de lire, bănuiesc că ceea ce face este un lucru foarte deștept.

Mark e pasionat de orice e alternativ. Ceea ce nouă ni se poate părea "o prostie hippy", în ochii lui Mark, este pur și simplu o privire alternativă asupra realității. "Oricum", insistă el furios, "cine poate spune că realitatea e corectă? Este doar una din infinitatea de realități posibile..."

De curând, ne-a arătat o șmecherie ciudată. M-a pus să țin un măr într-o mână, în timp ce cu cealaltă apăsăm de jos în sus antebrațul lui întins. După 30 de secunde sau cam așa ceva, a înlocuit mărul cu o țigară. Când am încercat din nou să-i apăs brațul, toată forța îmi dispăruse din mână. Un simplu exemplu de epuizare musculară? Mark era convins că explicația e cu totul alta.

"Corpul tău recunoaște țigara ca pe o otravă. Asta îl face să slăbească".

Cafeau pufni din gura lui Tim împroșcându-i tastatura. Tot biroul se întoarse către Mark și strigă la unison:

"Prostii!"

"E adevărat", insistă Mark, "Să știți că vă deplâng. Nu știți nimic. Ați fost cu toții spălați pe creier. Nu sunteți în stare să vă deschideți mințile către nimic nou..."

Și așa, conversația trecu în dimineața aia de la subiect la subiect:

Mark W: "Hey, Demis. De ce ți-a botezat echipa de Fantasy Fotball, Super Nemernicii?"

Demis: "Păi... E o echipă a dracului de bună. Sunt toți super star-uri.

Tim: "Și cum se face că o duci așa de prost?"

Demis: "Pentru că sunt toți niște nemernici. Sunt super, dar nemernici. Sunt Super Nemernicii..."

Peter: "A mai observat cineva? Nu are Monty cel mai dezgustător fund pe care l-ați văzut vreodată? (Monty, pudelul menajerei lui Peter, a fost operat anul trecut la șezut).

Jonty: "Vă rog, n-am putea să vorbim despre separatori?"

Acest comentariu codificant (nt: un cuvânt abulic, într-un jargon asemenea) m-a scos din conversație. Ceilalți au mai bolborosit neinteligibil încă vreo jumătate de oră despre unde să folosească paranteze, clase derivate și cine urma să fie ultimul sosit la lucru.

E timpul să trecem la niște muncă serioasă.

Urmează o listă după modelul:

Nume/
Jocul jucat la momentul respectiv/
CD-ul ascultat la același moment/
Preferata dintre Spice Girls

Peter Molyneux / Goldeneye (N64) / Terra
Ferna Turtle Crossine / Scary Spice
Steve Jackson / Starcraft (PC) / Massive
Attack / Mezzanine / Posh Spice
Mark Webley / Furuk (N64) / Ferry Hall
Laugh / Scary Spice
Tim Rance / Diddy Kong Racing (N64) /
Trainspotting Soundtrack / Posh Spice
Jonty Barnes / Diddy Kong Racing (N64) /
The Charlatans / Melting Pot / Scary Spice
Mark Healey / Jerron (un joc de masă cu
piese și gauri nt: parca văd un soi de Dacia
și Romanii mai englezesc) / Sizzla / Praise Ye
Jah / Scary Spice
Paul Nettleton / Quake 2 (PC)
Propellerheads
Daddy Yankee / Baby
Spice



Die By The Sword

Pe spada mea că cel ce n-o zice ca mine o să-l fac s-o înghită, de va mai avea capul între urechi și trup sub gât. Și crede-mă, nu doresc nimănui a miroase oțelul ei. Atâta vreme cât măduarele mi-s sănătoase, gândurile limpezi și cablul la mouse neîntrerupt chiar zeii vor ține cu mine.

"Dacă Lara trebuia să treacă pe aici, cu siguranță s-ar fi făcut bărbat."

Producator	Activision
Web	www.activision.com
Sistem	Pentium 166MHz/16Mo
3Dfx	recomandat
Alte	

După Shattered Steel, Interplay nu promitea mare lucru. Singura promisiune mai apetisantă (StarTrek Academy) se întrezărea undeva departe și amânarea ei de încă vreo câteva ori l-a făcut să se piardă între alte lucruri calde cu tot felul de "Wing"-i. Dar a apărut Fallout. Și apoi Die by the Sword și asta încă nu-i tot. La prima impresie, dacă ne concentrăm un pic asupra doar acestuia din urmă (și asta tebuie să facem), jocul pare un fel de TombRaider cu săbii. De la Doom la Heretic n-a fost decât un pas. De ce nu s-ar fi încumtat și de această dată să adapteze un hit modern la o poveste de epocă. Vă imaginați deja că n-am mai fi vorbit despre DBTS dacă ar fi fost vorba de o simplă adaptare. Așadar, înșiră-te măgarite: sentimentul claustrofob de explorator se face simțit de la primul nivel. Misticul imbinat cu fantasticul se imbină perfect cu arhaicul, iar pe de altă parte V-Sim-ul aduce noutatea. În plus varietatea în opțiunile de joc te lasă practic fără dorințe nesatisfăcute. Ia să vedem noi lucrurile mai pe larg, în detaliu că pe ansamblu deja am făcut-o și nu sunt sigur că era cazul. Deci:

PE LAMA CUȚITULUI

Die by the Sword are nu mai puțin de trei opțiuni de joc single. Quest, care este cu poveste, niveluri, etc., Arena, un fel de DeathMach cu AI player-i și Tournament care este ceea ce și zice, respectiv un campionat cu AI-player-i pe un set de "arene". Un design nebun și excelent al meniurilor și în general o interfața bine gândită. Ajungem



Nu te supăra, nu știu o toaletă pe aici?



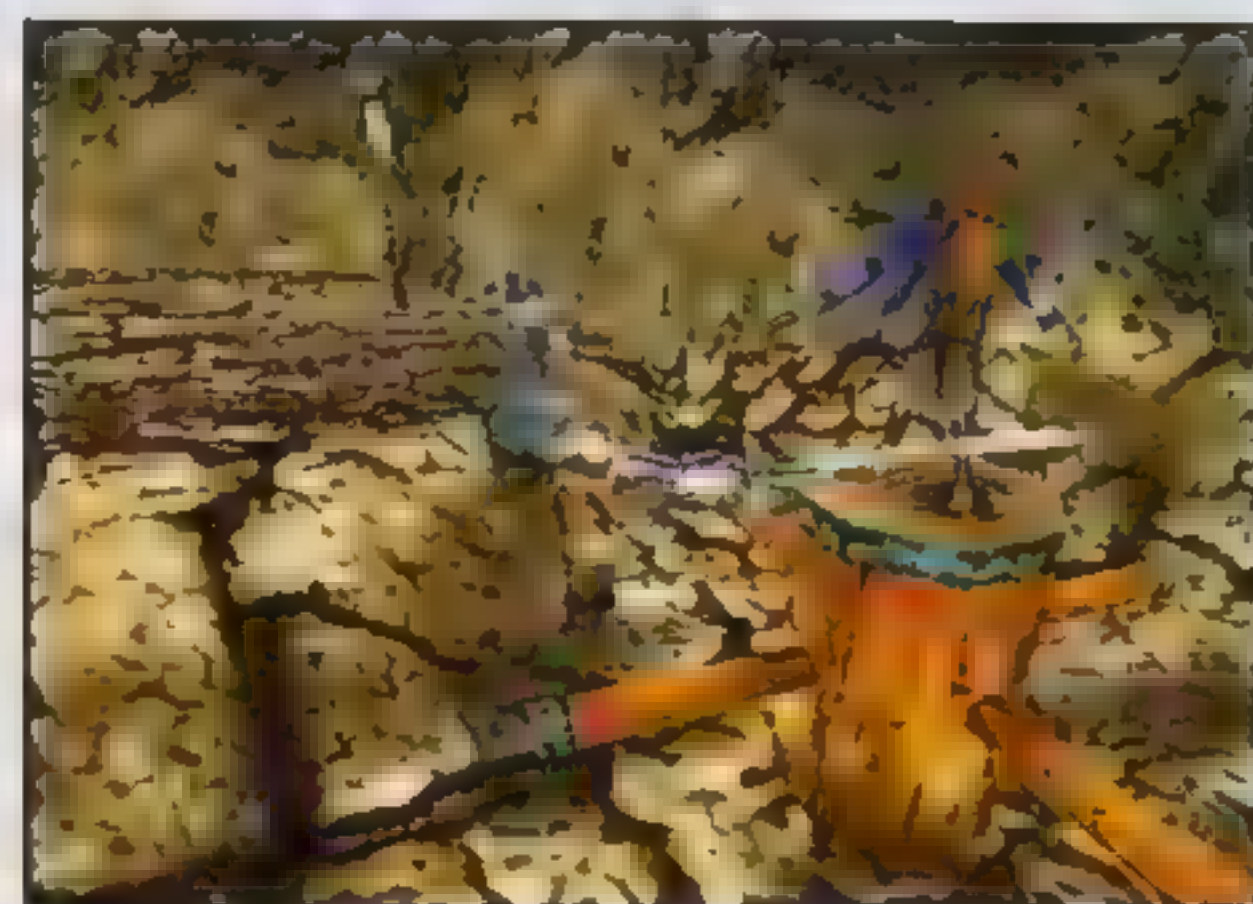
*Sus: Vreju' lu' Jack? Day of the Tentacle? Aiurea!
Dreapta: Care-i quest-ul puiule?
Dreapta jos: Cu mască și fără... cap!*

însă și acolo. Povestea "Quest"-ului este simplă. Niște șobo-spanaci îți fură gagica fix de sub nas. O duc într-o peșteră și tu alergând după ea rămâi blocat pe dinăuntru. Chiar să nu vrei s-o salvezi, n-ai încotro. Așadar, "go planet" și studiază speologia. Află însă pe parcurs că fata e folosită în scopuri magice și... mă rog. Chiar nu asta e important.

Contează că scenariul nu e aberant. E simplu și frumos, elementele de gameplay urmând să umple complementar fundația platformei de lansare a feeling-ului, cu destinație în zona extazului - românul s-a născut poet- Mamaaaa.

Am ajuns deci la jucabilitate. O nouă tehnologie, un nou algoritm, un nou engine ce se cheamă V-SIM permite acum jucătorului să miște de mouse (nimic nou până aici) spre a emula orice mișcare de braț, respectiv sabie. Asta dă voie oricărei fantezi să se exprime liber în frumoase coregrafii haotice și nu-i puțin. La asta adăugăm ceva sărituri, cățărări (extrem spus, pentru că-i vorba doar de un fel de agățare), salturile și fandırile în orice direcție, un ghemuit, cotloane de explorat, puzzle-uri de rezolvat și mulți balauri de tăiat.

Acum, că veni vorba de tăiat,



trebuie precizat că odată acționat asupra unei bucăți de inamic în mod corespunzător cu tăișul lamei, bucata poate fi detașată fără probleme sau în cel mai rău caz poate fi alterată textura ce-o învelește grijuliu. Imaginează-ți ce tare e faza când odată ce i-ai tăiat o mână adversarului, o ridici cu delicatețe și politicos i-o înapoiezi în moalele capului cu toată dăruirea. Bioforge să



Sus: Monstru la apă! Nu se pierde că e...mare!
Stânga: Ți-am tăiat piciorul, trale-le-lale!
Sânga jos: Danseți superb domnișoare!

m-au scos din sărite. Pentru că te bagă într-un colț unde nu vezi nici pe tine (te) nici pe cel în care dai (il). În plus mi-ar fi convenit să zicem un mod de joc, undeva între Arcade (care există și, deși sărac, funcționează perfect. Ca să nu mai pun la socoteală că ai un editor de mișcări) și V-SIM. În V-SIM, chiar cu sensibilitatea controlerului (mouse-joystick) mare fiecare lovitură ar trebui cumva întărită. Altminteri orice mișcare de sabie e un fel de lovitură. Vrei să te scarpini în cap sau să lași sabia mai jos și deja ai făcut zdrențe un mogâldec, iar când vrei să dai cu sete nu există nimic în afară de efectul grafic al traiectoriei sabiei care să întărească o lovitură. Vrei, adică simt nevoia să apăs pe un buton și să declanșez foța ATUNCI și în direcția în care vreau eu. Asta însă e o chestie de obișnuință și putem trece rapid peste. În rest alte bug-uri în ceea ce privește calculul marginilor poligoanelor și un mod sucit de-a sări (cu ghemuit în prealabil) fac din eroul aventurii un tip cu noanțe de patetic și, de ce nu, comic. Altminteri, trebuie să recunosc faptul că, prin natura lui de a mă dezamăgi în punctele în care un puști ar face față cu ochii închiși, tipul meu are un pitoresc aparte. La urma urmei n-avem nevoie de supereroi perfecți. Țipă și urla Hot-Hot când îl gădilă lava la tălpi și-n dos. Își dă cu părerea, are uimiri și se laudă când îi iese o figură. Asta-i un tip care-mi place. La urma urmei în locul lui am făcut EXACT LA FEL. Am rostit aceleași vorbe, omorât aceași monștri, vizitat aceleași locuri, înfruntat aceleași forțe. Cât dinspre partea fetei...

- Andrei

88

Ce ne place

Forță dinamică și arată bine din punct de vedere grafic. Compromisul ideal

Ce nu

Persunajele și povestea sunt, ca să vorbesc eufemistic și total

SOMETHING IS NOT RIGHT IN HERE

Trebuie să existe și ceva care să nu-mi placă nu? În primul rând bug-urile engine-ului

PS

La un timp după eveniment

...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...

...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...

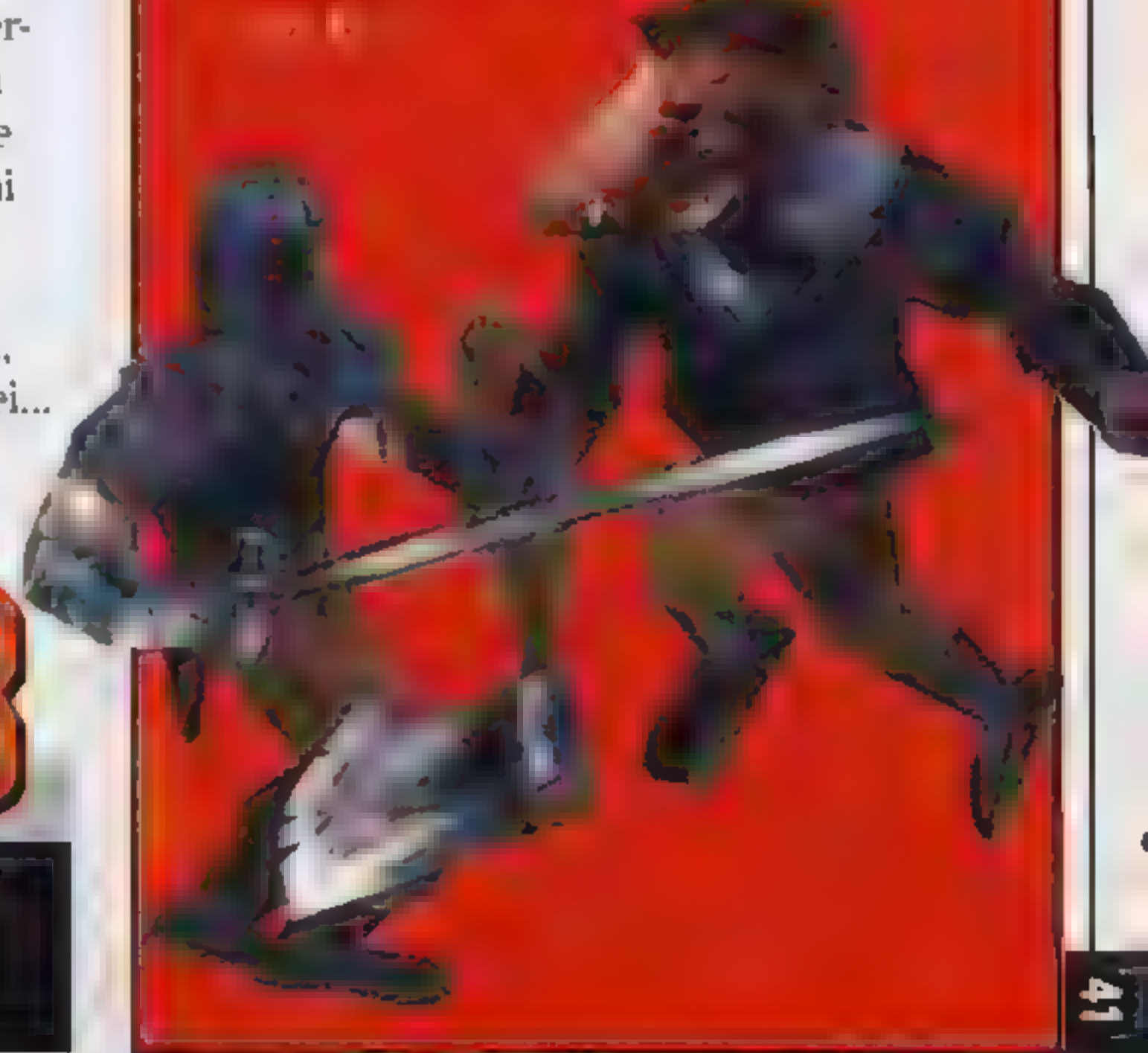
...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...

...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...

...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...

...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...

...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...
...într-o zi, în timp ce eram în...



Doamnelor și domnișoarelor, domnilor, dragi cititori, acest articol nu vi se adresează. Înjurați-mă și treceți mai departe. Scriu aceste rânduri cu convingerea unui mare scriitor român, că nu voi mai scrie niciodată. M-a contactat așa, sub forma unei ciudate intruchipări, o viziune curioasă. Era curioasă, zic, să știu niște... date, păreri, opinii, divergențe, confluente asupra unui lucru (și nu doar atât), ce mai nou are 4 procesoare și se cheamă generic 3Dfx. Vizionar din naștere (viziuna în care locuiesc are anumite proprietăți), receptez, dar nu mă pot exprima decât așa, prin scris. Așadar, dacă mai ești curioasă viziune, uite, citește:

Treburile stau așa. În momentul de față, dacă ai, te-ai scos. Dacă n-ai, nu știu ce faci dar "fără 3Dfx nu te văd bine". Scoate și scoate-te, că nu mai e de trăit fără. Săritura de la "fără" la "cu", deși n-ar trebui să v-o spun eu, e mai mare ca de la CGA la SVGA 16 bits.

Fenomenologic, faptul că poți să-i dai plăcii ăsteia să-ți calculeze poligoanele, să le lumineze, să le texturizeze, învârtizeze, etc. lasă procesorului mai multă minte goală, tocmai bună să se umple cu AI, să zicem. Sau cu, nu știu, altceva.

Ce-a adus? Grafic vorbind, a băgat minuni pe piață: glow-uri, iluminări, fluiditate, cețuiri, nebunii. Totul e așa eye-candy. Însă, eu deja am sentimentul unei discotecă. Cred că ar trebui acum ceva studii de culoare și compoziție mai

GAME LOVE

serioase din partea designerilor. Parcă prea văd peste tot ceață verde fosforescent. Probabil febra culorilor de care dau dovadă acum producătorii o să scadă iute. De ce sunt așa de "contra" deja? Pentru că văd, o prostie de joc, ajunsă cover la PC-Zone pentru fiindcă are "best graphics". Păi dragi colegi, acum nu e deloc greu să ai "graphics" de să plângă mouse-ul de emoție. Grafica o să conteze mult mai puțin, pentru că engine-urile se fac mai ușor și e deajus să-i dai plăcii o comandă și ea face frumoase motive internaționale care încântă ochiul. Tocmai din acest motiv, n-aș vrea să vorbesc despre "noul val" în EE (electronic entertainment), pentru că eu (și odată cu mine alți Paul &...) am o viziune diferită despre ceea ce are trebui să fie noul val. Fiți pe pace, o să vă înghesui pe la toate Game Rover-ele cu viziunile.

Să vă povestesc ceva: Toamna trecută, la ECTS, prima întâlnire oficială am avut-o la RedOrb (Broderbound). Firește, am întârziat, dar ajunși acolo ne-am întâlnit cu Andrew și el ne-a făcut un tur de orizont: Riven, Journeyman Project 3, TakeNoPrisoners, mă rog. Ce nu văzusem până atunci (Riven-ul, JP3) nu m-a impresionat. Am întrebat atunci: "Dar de ce nu

vreți să faceți un Prince Of Persia 3? Eventual cu un engine de Tomb Raider sau ceva? "Mi-a răspuns cu o față întrebătoare, ca și cum "Ce i-a apucat pe ăștia frate?" A zis că nu știe de ce și ne-a arătat o altă bălărie. Știrile de la E3 mi-au atras atenția cu... Îhi, Prince 3D. Deja ei au dus mult prea departe proiectul, acolo unde eu nu m-aș fi gândit niciodată și probabil Andrew a uitat în aceeași zi de noi, dar orice mi-ați spune, o să am sentimentul că am partea mea de contribuție la jocul asta. De ce vă spun asta? Pentru că am de gând să nu-mi mai frânez ideile. O să le pun fix aici, și când o să apară jocul, să vedeți cum mă bat cu pumnii în piept.

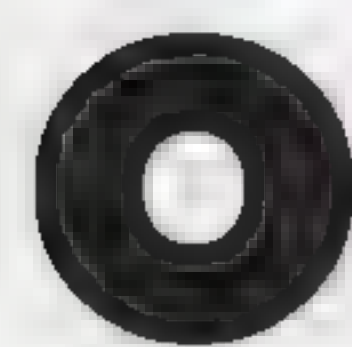
Heh, uite mă, articolul trebuia să fie despre 3Dfx și io, bat câmpii. De fapt mi-a venit o idee. Tare mi-e că nu-s singurul cu idei despre ceea ce ar trebui să fie noul val. Așa că am să fac rubrica asta un fel de loc de dat cu capul. Care are o idee, un delir, să-l scuip. Pune-i o scrisoare, scrie unde-i vorba despre subiect: "pentru Game Lover" și dă cu ea în poștă. Ce delir? Nu știu. Cum zicea Paul: să văd o explozie neagră. Cum ziceam eu, despre un quest în acuarelă.

E celebra poveste: Când nu se mai vindea bicicleta și un nou manager a început să culeagă aberații: "Să aibă roți pătrate" a zis unul. "Să fie roz", "Să aibă cric" șamd. Asta ar trebui să fie aici: Loc de dat cu capul. Eu le voi prezenta doar. Aberațiile noastre le veți citi la Game Rover. Ei? Hai că tare-s curios! Atâta doar: Nu fiți puturoși! Love you!

- Andrei

NIȘTE JOACE MICI ȘI CUL!

----- LINES



voi burladi-dibaci, păgâni-români, prin citirea acestor rânduri dați Mișcarea de Emancipare a Femeii din România cu 100 de ani înapoi. O, zei, cum de îndurați?

Consoartele noastre, în horde, cu tot regnul lor cu tot ne-asaltează și ne limitează accesul la computerele NOASTRE! Subit, ca printr-o vrajă diafană învață cum să dea drumul la "lains" și cu mânuțele lor ne mângâie "mausul" ademenindu-l să aranjeze coloratele bulinuțe pe ecran. Te privesc mereu incomprehensibile parcă spunând că frizează adâncurile jocului pe calculator transpirând în tot acest timp un dispreț pentru interesul tău investit mult mai mult în mașina din fața ei decât în farmecele-i blonde pleoștite de cu dimineată. Și se uită precum găina trăgând linii. Este printre primele încercări de folosirea a calculatorului în scopuri educative în ceea ce privește sexul slab pe alocuri. Ba analiștii prognozează că până în anul 2000 vor ajunge să descopere "dreapta". Păi cred și eu, că n-o mai suport să-mi ia spațiul de emisie din fața ecranului. "Uite dragă... o dreaptă: ZBANG!"

Însă, pe cealaltă părticică, în ceea ce privește diafan joculețul ăsta atât de cuceritor, laudele noastre o să-l îmbrace în hăinuță nou-

nouă. Strategia pe ture numită "lines" reușește într-o paletă cromatică vie să dezvolte un război de forme, culori și numere (formă, fond și ten) minunata confluență dintre Inteligența Artificială a computerului și Inteligența L(-ipsă, -imitată, -acustră) a mirabilei domnișoare "flou-flou".

Una peste alta "Lines" devine porția zilnică de MagneB6. Greutatea unei biluțe drăguț colorate în vastul spațiu blond atârnă până-n stomac. Subit asta te stoarce de bani dar te întronează la posul de comandă și culmea culmilor rămâi să termini partida pe care o începuse Dânsa. Și o termini și mai faci una ca să câștigi și tu, apoi treci la 3 din 5 și te mai prinde seara când îți dai seama că ți-e foame, că n-ai jucat ce vroiai să joci, că ea e la o prietena (jucând liniute probabil în timp ce te bârfește de-ți sar unghiile de la picioare) și până să vină, mai faci o liniuță. O prietene, dar vine momentul în care după atâta jucat, până și mouse-ul se uită urât la tine.

Un joculeț așa de drăguț și frumușel pastrează în el puterea zeilor străvechi. Ba de la o vreme îmi dau seama că e un mod de comunicare al gagicilor. Le urmăresc din foisor cu un binoclu (uite ăsta de mi s-a lipit aici pe arcadă). Am descoperit chiar un cod de acces pe rețeaua lor. E fantastic construită din linii drepte. Mai am puțin și descopăr

sistemul de codificare prin culori. Cercetările mele vor fi continuate (în cazul unui eșec) de ajutorul meu Lăbuș. Înțelegerea profundă a comportamentului fetelor stă în aceste descoperiri. Nobel o știe!

Dana Dogaru - agent special

Bibliografie:

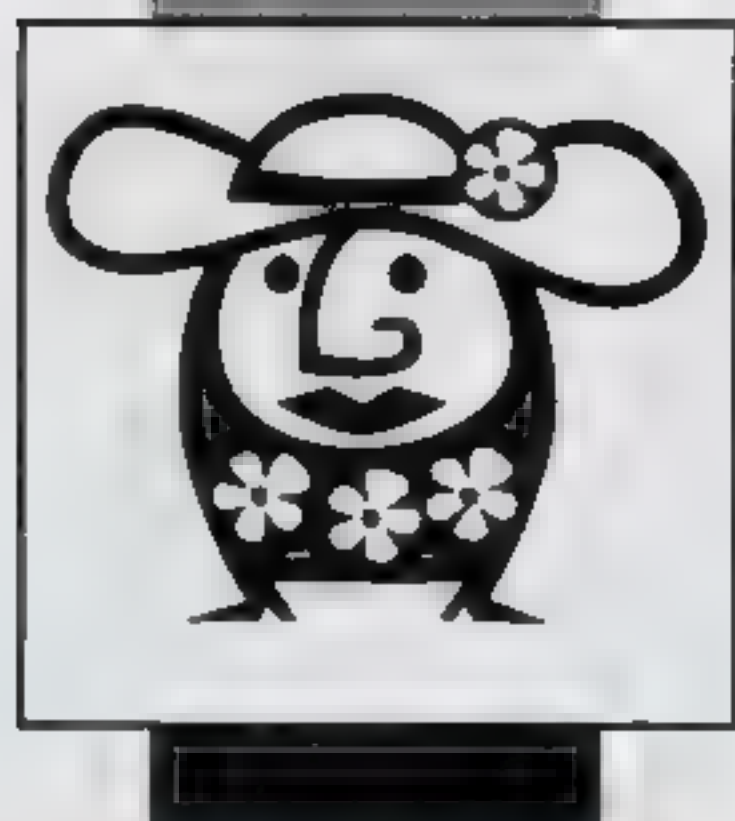
Lucrarea științifică "Linia și punctul ca elemente natural recunoscutibile și inseparabile și influențele lor asupra psihicului labil" - editura "Bătălanul", 1996

Notă:

S-a constatat că rezoluția proastă nu are nici o influență asupra receptării conceptului. Zeci de femei și sute de secretare folosesc acum noua linie de "linii", radical îmbunătățită. Acest lucru ne servește la admirarea lor în integrarea cu lumea tehnică, nemuntoare și rece a calculatoarelor. Luceafărul modern are acum mai multe culori și se exprimă prin linii.

Vom solicita o decizie guvernamentală, printr-un act normativ, care să sublinieze orice abatere de la linie. Astfel să fie pedepsite dacă vor fi prinse jucând altceva, nedemn de statutul Ai-ului în cauză. Mulțumim!

GAME ROVER



*Anul ăsta, nebunia e la mare trecere:
înfeleptii cu nebunii s-au luat la întrecere.*
W. Shakespeare

Vă plac filmele polițiste? Francezii au un stil aparte, mănâncă multă brânză. Mie nu-mi place decât aia topită, iar tata preferă filmele franțuzești, deși e înebunit și după NYPD Blue; dinamism în cadre, cadre cu grade, grade de influență, confluență maximă, mare cacialma. Dacă ar fi să mă las de joace, aș ajunge oare polițist? Oricum, entuziasmul muncii în secție, e aproximativ același. Am chiar câteodată impresia, că a găsi un "clenci" la un joc, a-l mirosi de la distanță e treabă de "detectiv", și-mi dă niste satisfacțiuni aparte. S-a întâmplat cu M.A.X., cu mult înainte ca el să apară. Era o după amiază de vară caldă, muștele... Mă rog, n-are nici un sens. Direcția este cu totul alta, pentru că cel mai bine confirmat am fost la Interstates'76. Toată lumea l-a pus deoparte. Grafica proastă, poligonal-brutală. Subiectul: bătaii cu mașini vechi, cu niste rable când NeedForSpeedII-ul cu o istorie mult mai grea putea să facă deliciul oricărei pagini de revistă; anii '76, cu tîntă la bătrânii vremii, sau "eufomiștii" mici hipioți ai efemerismului de liceu; produs de Activision, care în culmea MW2-urilor, părea că-i merge din ce în ce mai bine pe aceeași formulă, și încerca doar o variațiune pe temă. Mi-am zis: măcar în introducere văd și eu ceva țăpăn, că la asta se pricep bine Activision-ul. Și unde nu-mi începe o chestie mai poligonală decât fața lui Max, după ce a dormit cu nasul proptit în monitor. Probabil, zic eu, au vrut să-l scoată repede, și ținând cont de zona anilor '70, pe când trasatul unei linii pe monitorul monocrom-verde al unui PDP se făcea cu funcții grele, s-au adaptat și chiar bine. Și nici nu termin gândul bine și mă trezesc în joc. Păi oameni buni, țineți minte ce vă spun: Cine mai vrea realism în zilele noastre e doar ambițios. Oricum anul ăsta, nebunia e la mare trecere. Iar când ajungem să vorbim de stiluri, putem observa că deja în cadrul aceleiași firme distingem stiluri diferite; iar în dreapta puteți observa un Pitecantropus-erectus. Apropo, s-au descoperit la noi urmele unui dinozaur. Avem și noi dinozaurul nostru. Aviz amatorilor de noi romane, filme, sau de ce nu jocuri. O mică precizare. Este vorba despre dinozaurul pitic. Asta dă un plus de farmec dacă stăm să ne gândim. Vorba unui amic: "Pun pariu că al ungușorilor e mai mare!" Și dacă vă apucați să faceți un joc, un sfat: Nu vă înfingeți direct în grafică. Încercați să vă aduceți

aminte de sugestie, de simbol, așa cum cei de la Activision (cel puțin echipa I'76) a reușit. Jocul a fost nominalizat anul trecut pentru: cel mai bun joc de acțiune, cel mai bun joc pentru multiplayer. A fost premiat pentru: cea mai bună muzică și cele mai bune filme (cut-scenes). Întrebări? Puneți la punct întâi un scenariu. O poveste frumoasă se poate ivi, dacă discutați despre cum o introducere renderizată astfel încât să imite grafica de engine, de joc, are sublimul efect de a te sorbi în cadrul jocului de la bun început. Ca producător, să te exprimi printr-unjoc, înseamnă, să-l faci pe jucător să simtă ceea ce ți-ar place ție să simți. Deci, dacă găsești un mod de exprimare, trebuie să-i creezi un alfabet. Asta înseamnă, că eu ca jucător, mă pot exprima prin jocul respectiv. Să v-aduc aminte Doom-ul. Nu v-ați exprimat prin el? Uite, un răspuns la întrebarea: "De ce-i mai tare ăla decât ălălalt?" Păi la fel (doar că veni vorba) în I'76, MW2 unde poți să-ți alegi mașina pe care o vrei, echipată cum vrei etc. Cu o rachetă te exprimi întotdeauna altfel față de o rafală lungă de gloanțe și laseri sau fața de o pasă în fotbal, sau de o vrajă mai știu eu unde. Cu siguranță sporturile și joacele de acțiune sunt cele de expresie a stării, RPG-urile fiind patroane asupra exprimării personalității. Așadar, unul dintre punctele luate în calcul la o analiză a unui joc, sau mai cu seamă la începerea unui proiect de joc, este "Capacitatea de Exprimare". Chiar și un quest, care pare cel mai limitat la acest domeniu (capacitate de exprimare) are un grad de libertate care înseamnă tocmai acest lucru (în cazurile bune, în care Personajul are ceva clasic în el, prin clasic neînțelegând mai mult decât ceva trăsături fundamentale ființei logice, adică, dacă vreți chiar Woodruff.) Ce vreau să spun prin această "absurdizare" este că, elementul care îl reprezintă direct pe jucător în cadrul unui joc (fie el, om, mașină, extraterestru sau element de imaginație abstractă) trebuie să aibă cel puțin câteva legături logice cu cel care îl dirijează. Și cu cât rezonază mai mult în jucător cu atât înseamnă că aceste legături sunt mai directe cu laturile subtile ale ființei lui. Pentru că oferindu-ți să zicem într-un simulator de mașină senzația de viteză pe care n-ai trăit-o încă dar care ți-e cunoscută din povești sau de la transmisiile TV de formulă, simți măcar un pic din senzația reală, ba chiar apoi, întors în realitate se ajunge la faptul că nu-ți mai e frică pentru că tu deja ai condus, ai zburat, e.t.c. Ca să nu mai spun că te așezi la calculator deschis și doritor să simți, lăsându-te de bună-voie în plata jocului. Teoria se extinde, căci de obicei, joci pentru a putea trăi, simți, ceea ce în realitate nu prea ai șansa. Asta însă nu înseamnă că imi trebuie toate elementele realității. Respectiv, ca să zic așa, n-am chef în cazul unui simulator de mașină (că aici rămăsesem) să stau 5 minute la un stop, sau să merg bară-la bară în oraș. La fel cum n-am chef într-un joc de fotbal să fiu dat afară, și să mă uit la joc de pe bancă. O să fiu întrebat (adică deja am

fost) de ce e nevoie să sară atunci sângele pe toți pereții și vreau să pot sfărma în bucăți un cadavru? Pentru că, într-un asemenea caz, dacă efectul este realizat artistic, (și cu siguranță este, pentru că în realitate nici un cadavru nu s-ar despică precum un Imp din apropierea unui butoi - Doom) este vorba despre însăși forma mea de expresie, rezultatul plăcut al violenței mele devastatoare, care în realitate n-ar avea nici o... Stai că sună telefonul.

- GamerOver, Bună ziua...

Nu vă zic cu cine am discutat, dar a venit vorba despre un alt joc excelent: Anvil of Dawn. Poate vă aduceți aminte că l-am pus așa, de-a-n proasta în top, înainte să-l termin. Grafica? Proastă, un design fără pic de "coolness". Nimeni nu te speria, nimeni nu băga frica în tine. Ce-am spus eu că dădea? Vă aduceți aminte de cărțile rusești de povești? Sau de cele de colorat? Nu, nu cu ochii de acum, ci cu cei de-atunci? Când ți se părea normal ca iepurele să aibă ochii cât jumătate de figură, și urechile drepte în sus, simetrice, orientate în față. Când era normal să vorbească orice copac și nu mai știu ce. Spuneți-mi de ce Anvil-ul imi aducea toată căpița asta de chestii și multe altele? Se întâmplă la fel cu orice desen animat, în care nu-mi fac probleme, de ce cade un pian din cer în mijlocul desertului sau cum de mai umblă Tom, după ce a trecut prin plasa gardului de sârmă, a înghițit o grenadă, i s-au tăiat urechile și a fost călcat cu fadroma, ba chiar mi se pare NORMAL. Vrem realism? Nu, vrem defapt părgii cu elementele greoaie ale cunoștințelor. Pentru că e cel mai simplu să pui o gagică îmbrăcată sexos, cu o voce aferentă, muzică de atmosferă și tu ca jucător ai deja un feeling. E SIMPLU! E o părghie sigură și directă. Dar oare asta vrem? Da, veți spune și e păcat. Ce mă bucură este faptul că, ușor-ușor, producătorii descoperă metafora prin imagini și avem ocazia să vedem câteva cut-scene-uri a la I'76 sau Sanitarium. Este un început firav, dar mă aștept ca în curând să pot juca un joc în care, așa din senin, în timp ce eu împusc un milion de monștri, toate cadavrele să ia brusc forma lui Ceausescu. E un exemplu de metaforă. Asta admitând că se întâmplă într-un cadru... industrial să zic. Mă rog, ceea ce vreau să spun, este că am nevoie de chestii de astea, iar Activision sunt primii care mișcă: au Zork Grand Inquisitor, (plin de metafore) au I'76 și așa mai departe. Sanitarium-ul lui ASC promite de asemeni același lucru. Om trăi și om juca! Deocamdată... eu sunt cu ochii pe ei! Basta!

Gamer Over



Serverul nostru de QuakeWorld

În numărul 9, Andrei vorbea despre un posibil server de Legal Crime, amintind în același timp de existența unei alternative la respectivul server fără a da alte detalii pentru a nu stîrni surpriza. Timpul a trecut, unele lucruri au mers foarte bine, altele prost, dar pînă la urmă tot m-am ținut de promisiune și am făcut serverul de Quake, că despre el era vorba în poezie

Mai țiiți minte jocul ăla "vechi" de-i zicea QUAKE, sau a-ți jucat QUAKE2 așa de mult încît nume precum "ogre", "fiend", "vore", "spawn" sau "Shub Niggurath" nu vă mai spun nimic? Glumeam firește, marea majoritate au auzit de el și probabil că sînteți familiarizați cu "șaptele", "quad-ul", "rocket jump-ul" și restul de subtilități pe care le-a introdus primul engine cu adevărat 3d.

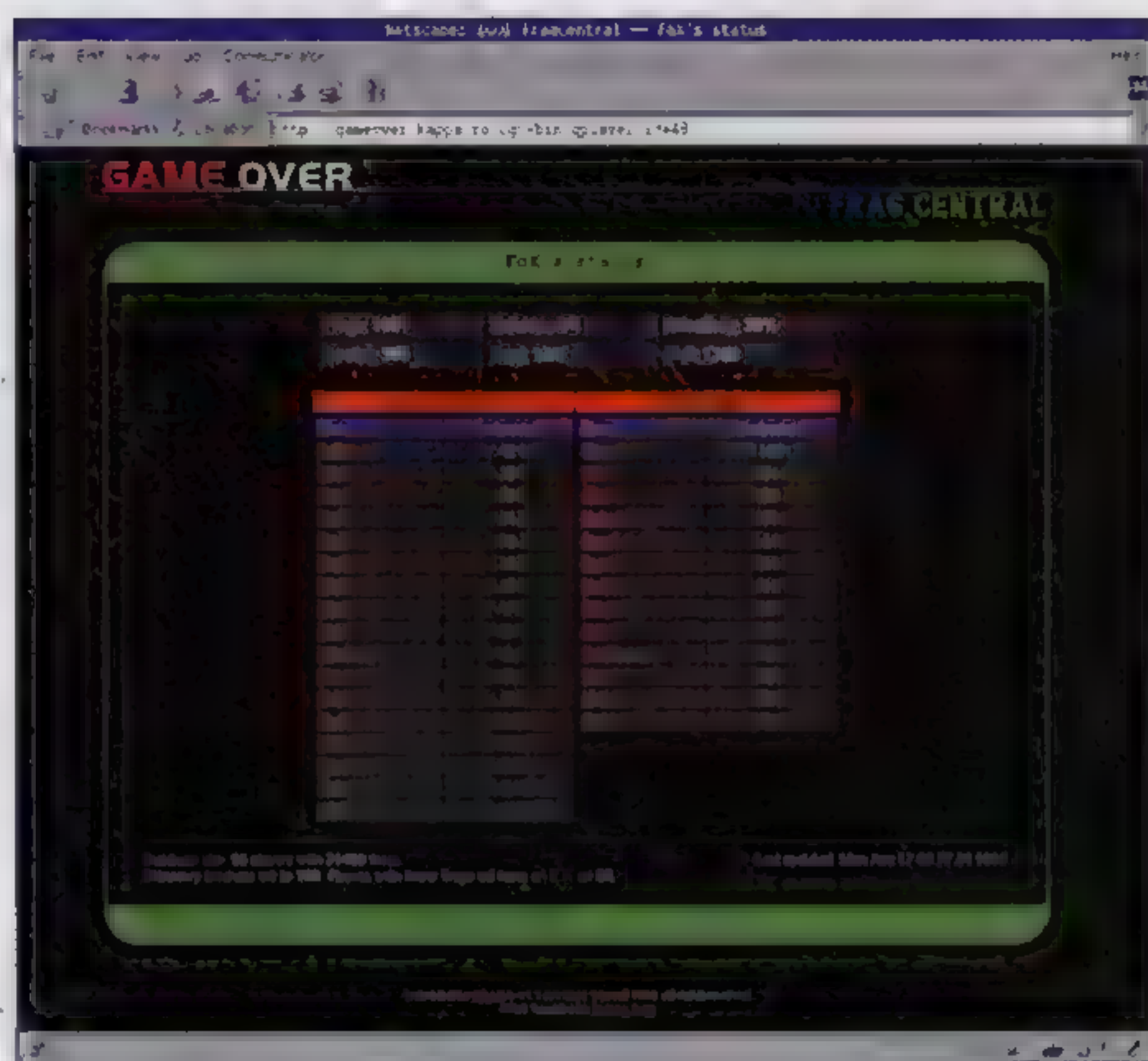
Am senzația că deja aud oarece voci care protestează, cerînd Quake2 în loc de 1, pentru că este "mai tare", armele sînt mai "marfă" și mai echilibrate, animațiile sînt mai nu-stiu-cum și așa mai departe. Motivele pentru alegerea pe care am făcut-o sînt întemeiate și îi privesc mai ales pe jucători. În primul rînd este vorba de traficul pe care îl face Q2 comparativ cu Q1, cîtiva Kb în plus pe secundă nefiind prea plăcuți nici pentru cei care joacă de pe modem, nici pentru conexiunea noastră care trebuie să suporte N jucători simultan. În al doilea rînd ar fi optimizările și facilitățile de rețea pe care le are QuakeWorld-ul față de Quake2 și care permit îmbunătățirea performanțelor în cazul unei conexiuni mai proaste (predieși jucătorilor, "pushlatency", "rate", "r_netgraph", "cl_maxfps"). Ar mai fi și cerințele de sistem pentru Quake2, dar asta depinde exclusiv de jucător, sau de bugetul său mai exact.

Acum că am lămurit și detaliul ăsta, putem trece la condițiile care trebuie îndeplinite pentru a putea juca pe serverul nostru. Prima e legată bineînțeles de posesia unei versiuni comerciale de Quake, fără de care nu faci nimic. Urmează apoi clientul de QuakeWorld, client care există pentru Linux, MacOS și Win95 (cerințele hardware fiind

specifice fiecărui sistem). În ultimul rînd în trebuie o conexiune Internet destul de bună, pentru că altfel o să-ți meargă din 5 în 5 secunde sau mai rău. Una peste alta se zice că trebuie să ai un "ping" mai mic de 200ms dacă vrei să fi competitiv. Conexiunea "bună" presupune lipsa unei legături prin satelit între mașina ta și serverul nostru, în caz contrar ping-ul sîrînd de 1200ms. Pentru a ușura lucrurile, dacă te legi la pagina de web a serverului, vei primi cîteva informații despre conexiune (IP-ul de la care te legi, valoarea minimă / medie / maximă pentru ping și procentul de pierderi pe rețea). Cu excepția cazului în care apar pachete duplicate sau folosești un server proxy, datele respective descu destul de bine performanța conexiunii respective

După ce instalezi/copiezi clientul în directorul jocului poți folosi XQF (Linux) sau GameSpy 3D (Win95) pentru a te conecta la server, sau te poți lega direct pornind clientul și tastînd "connect 193.226.102.45" sau "connect gameover.kappa.ro" în consola acestuia. Problema e că s-ar putea să fi singur pe server, caz în care se duce tot farmecul (QW nu suportă decît deathmatch). Situația poate fi evitată dacă te legi mai întîi la pagina de status (<http://gameover.kappa.ro/qw/status>), pentru a vedea dacă/cine se joacă în momentul respectiv.

O facilități importantă introdusă de QuakeWorld o reprezintă "skin-urile". Un "skin" este un fișier .PCX care



este mapat peste modelul jucătorului, acesta fiind perceput de către ceilalți sub o nouă înfățișare. Pentru a putea fi folosit, un skin trebuie să se afle pe server, clientul transferîndu-l automat dacă există un jucător care îl folosește. Serverul nostru are destule skin-uri din care să-ți alegi precum și o pagină unde le poți vedea pe fiecare în parte. Dacă este un skin pe care nu-l avem, poți să-l trimiteți prin e-mail - cu condiția să nu fie negru, întunecat sau alte prostii de astea folosite la "trîsai"

QuakeWorld-ul mai are o facilități pe care am pus foarte mult accentul: înregistrează "moartea" fiecărui jucător, precum și pe cel care a provocat-o. Se pot face astfel clasamente în funcție de numărul de frag-uri, sinucideri, eficiență, îndemînare sau statistici gen "cine pe cine / de cîte ori". Asta înseamnă că în pagina de web veți găsi o bază de date și respectivele clasamente cu toți cei care au vîrsat sau și-au vîrsat singele pe serverul nostru ;)

Acestea fiind zise, nu-mi rămîne decît să sper că o să se înțeleagă ceva din imaginile pe care le-am scos din pagina de web și (era să uit) adresa acestora <http://gameover.kappa.ro/qw/>

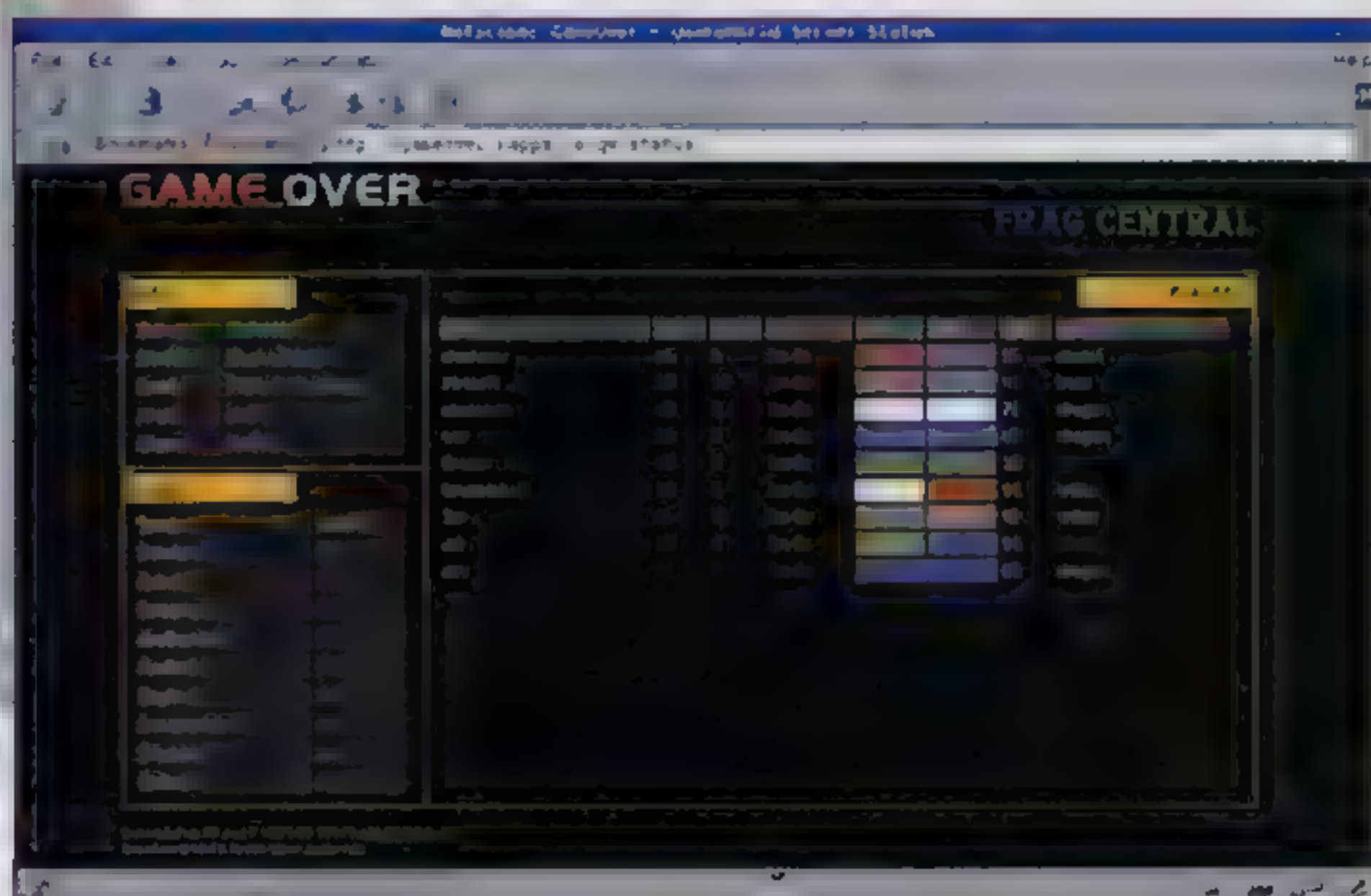
- Roger



Sus: Fereastra cu statistice și performanțele unui jucător.

Stînga: Pagina principală. Se observă în partea dreaptă (sper) ferestrele 'Info', 'Top', 'Căutare', 'Download' și 'Links'.

Jos: Pagina cu parametrii și starea serverului, plus informații despre jucători conectați



1st PERSON

Daikatana

Daikatana

Pentru că n-a apărut peste vară nici un joc care să reușească a ni-l scoate din cap.

Half-life

Pentru că promite să fie o experiență cu totul nouă și, probabil, ceva mai mult decât un simplu 1st person shooter.

RPG

Baldur's Gate

Diablo

Pentru că Diablo 1 a fost jucat prea mult timp, cu prea multă îndârjire.

Revenant

Pentru că aduce un pic cu Diaablu într-un alt fel de univers.

Fallout 2

Pentru că Fallout a fost cel mai bun RPG al anului trecut.

Baldur's Gate

Pentru că promite să aibă o realizare grafică și conceptuală ieșită din sfera comunului.

RTS

Total Annihilation 2

Total Annihilation 2

Pentru că engine-ul grafic bazat pe poligoane ne-a mers la inimă și pentru că am văzut niște poze.

C&C Tiberian Sun

Pentru că, la urma urmei, îl așteptam de când am terminat prima oară C&C-ul.

Mech Commander

Pentru că e vorba de universul Mech Warrior pe care dorim să-l vedem și din altă perspectivă.

ARCADE

R Types

R Types

Pentru că pe străvechiul, dar atât de mult folositul la jocuri, Spectrum, a fost cel mai tare joc din gen și, în plus, pentru că rar mai vezi un arcade simplu, dar infocat.

TURN BASED

MAX 2

MAX 2

Pentru că după ce am fost uimiți și încantați de fratele lui mare și după ce am văzut un demo micuț, vrem să vedem ce-l mai face AI-ul ăla nebun și ce mai zic grafică și designul.

SIMULATOR

Superbike

Superbike

Pentru că arată bestial, e pe un traseu de formulă și promite să fie un F1GP al motocicletelor.

F1GP 3

Pentru că F1GP 2 a rupt zdravăn de tot gura târgului la vremea lui, iar nemții zic că "toate lucrurile bune sunt trei".

ACESTE JOCURI REPREZINTĂ OPTIUNILE NOASTRE, ale redacției Game Over, opțiuni în totalitate subiective. Îndrăznim a spera că n-am supărat pe nimeni dacă am arătat lumii cam ce ne dorim și cam ce așteptăm noi de la piața joacelor.

Așa cum s-a întâmpat și până acum, puneți mâna pe baston, creioane și dați-ne un feedback, două, la îndemână, că să vedem cu cine ne brodim, cu cine nu ne brodim și, normal, la ce mai jînduiește în ultima vreme Măria-Sa publicul cititor.

**Calitate
Performanță**

MEXIM

Tipografie - Prepress - Editură - Publicitate

- **Prospecte**
- **Pliante**
- **Coli antet**
- **Postere**
- **Mape**
- **Calendare**
- **Felicitări**

- **Etichete**
- **Autocolante**
- **Broșuri**
- **Cataloage**
- **Reviste**
- **Cărți
de vizită**

**Preturi
Promoționale**

Bvd. Bucureștii Noi

**Piața
Presei
Libere**

**Hotel
"Parc"**

Sos. Jiului

Șos București - Târgoviște nr.16
Telefon 668 7694 / 312 0416
Tel/Fax 322 6165
Mobil 094 649 199

**Restaurantul
"Doi cocoși"**

**TIPOGRAFIA
MEXIM**

Linia de centură

N-am zis că ideea e totul?

Nota cititorului:

**Game Over
better than SEX!**



Mult iubite și stimate

Adrian-Emil Ene

din mult iubitul și stimatul

București.

Ne-a plăcut. Ce anume? Nu atât desenul, cât ideea. Cred că s-a suprapus peste o idee de-a noastră mai veche, așa că ne-a mers la inimă. Cât despre comentariul atașat...

Are 19 ani. Telefon rapid.

Premiul "supriză":

Una bucată tricou de la mama lui Blizzard. Jocul... heh, heh!

Vedeți? Și l-a trimis prin e-mail. 3 minute i-a luat. Succes, curaj și încredere pe viitor.

TRICOURI CU QUAKE SA LE FIE NUMELE

Cinci câștigători, trași la sorți. Din păcate.

1. Tiberiu Petrovici 18 - Arad
2. Bogdan Dichiseanu 15 - București
3. Ionuț Georgescu 17 - București
4. George Faur 21 - București
5. Dan Alexandru 28 - Galați

Ăștia sunt. Ne pare rău că nu există mai mulți id Softweri. Ne pare bine că lor le pare bine.

Numărul ăsta am avut un mare motiv de bucurie. Câștigătorul concursului nu a mai fost tras la sorți. Dacă vă mai amintiți, am zis că cine ne trimite cea mai lungă listă cu personaje feminine din jocuri o să fie declarat câștigător, fără să mai fie tras din pălărie și o să primească un frumos Battle Zone.

Luați aminte, era vorba de personaje feminine, nu neapărat femei în înțelesul cel mai banal al cuvântului.

Numele celui mai cunoscător și mai muncitor dintre participanți este

MIHAI ARGATU, 22
din București

lista lui cuprinzând 283 de personaje feminine, inclusiv Miss PacMan, Shub Nigurath sau Putty Putt.

Pe locul doi a "venit" numitul **Ionescu Alexandru Vadim**, tot din București, cu 251 de nume, căruia îi spunem să dea un telefon la Muzica, pentru un premiu de consolare.

Cu asta, phееeu... basta! Succes pe viitor!

DRRRREEEEPTI!

- SĂ TRĂIȚI, DOM'LE COMANDANT, SUNT SOLDAT FRUNTAȘ

PERMITEȚI SĂ RAPORTEZ

- RAPORTEAZĂ, MĂ BĂIATULE. RAPORTEAZĂ!
- ASEARĂ, SĂ TRĂIȚI! MĂ-NTORCEAM, DIN PERMISIE DE ACASĂ ȘI...
- UNDE STAI MĂ, BĂIATULE?

SĂ TRĂIȚI!

- AȘA ȘI?
- SĂ TRĂIȚI, M-A-NJURAT UNU', UN AMERICAN ȘI...
- IA STAI AȘA, MĂ? DE UNDE ȘTII CĂ ERA AMERICAN?
- PĂI NU VORBEA ROM...
- ȘI DE UNDE ȘTII CĂ TE-A-NJURAT? CE-A ZIS?
- AM NOTAT, SĂ TRĂIȚI! STAȚI AȘA... ZICE...:
- "HEI! LETMITELIU HAUMACI AI CAM TU HEITIU..."
- VREI SĂ ZICI
- "HATE! LET ME TELL YOU HOW MUCH I'VE COME TO HATE YOU!"
- CUM ZICEȚI DUMNEAVOASTRĂ, SĂ TRĂIȚI!
- CÂȚI ANI AI, SOLDAT?
- MERG PE

, SĂ TRĂIȚI!

- BĂI, IA DU-TE TU ȘI STUDIAZĂ ȘI VEZI CINE-A ZIS CUVINTELE ALEA ȘI ÎN CE JOC... ȘTII CE-I ĂLA, DA?
- ERR... DA, SĂ TRĂIȚI!
- AȘA. EU O SĂ PLEC LA BUCUREȘTI LA NIȘTE PRIETENI, LA GAME OVER. PUI MÂNA, CAUȚI, STUDIEZI ȘI-MI ZICI

1. CINE A ZIS CUVINTELE ALEA
2. CONTINUAREA FRAZEI

S-A-NȚELS?

- DA, SĂ TRĂIȚI!
- ÎMI TRIMIȚI SCRISOARE PÂNĂ PE 1 OCTOMBRIE ANU' ĂSTA, 'NȚELES?
- DA... (SNIRF) SĂ TRĂIȚI!
- BĂ, SĂ NU FI SUPĂRAT CĂ AI DE-A FACE CU MINE! FI VESEL, SOLDAT!
- DA, SĂ TRĂIȚI!
- HAI CĂ DACĂ RĂSPUNZI CORECT ÎȚI DAU UN **FINAL FANTASY VII** SĂ-RI PU SUFLETUL LUI MARIN.
- O SĂ-NCERC, SĂ TRĂIȚI!
- NU AȘA, SOLDAT! NU DOAR ÎNCERCI, O FACI, ÎNȚELES? LIBER!

ARAD
BRAȘOV
BOTOȘANI
BUCUREȘTI
BAIA MARE
CONSTANȚA
CLUJ

65,95 FM
105,5 FM
93,1 FM
96,1 FM
88,5 FM
91,1 FM
89,8 FM

FOCȘANI
IAȘI
PLOIEȘTI
PITEȘTI
RM. VALCEA
SIBIU
TG. MUREȘ

95,4 FM
91,9 FM
92,8 FM
90,7 FM
66,14 FM
91,8 FM
90,2 FM



radio
CONTACT

THE GREATEST FM EXPERIENCE

RADIO CONTACT ROMANIA S.A.

Splaiul Independenței nr. 202 A, sector 6, București

Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46.

Regie Publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București



Lei 5000

gazeta de informatica
Revista elitelor specializate
in tehnologia informatiei

Foarte
Prima lecție de JAVA
PAG. 24

Frontiere:
Un mediu de pui istoric
PAG. 23

Internet:
Scrisori în eter
PAG. 24

Babel:
Adevărul despre LOGO
PAG. 23

Profil:
Povestea lui Linus Torvalds
PAG. 44

Plus:
Probleme și rezolvări „olimpice”
PAG. 14
Matematica și fizica de date
PAG. 54

IP
Apudat R.A.B.R.
Nr. 1100053/1998
Valabil - 1998 -
INFADRES

O publicație

AGORA



ERA INFORMAȚIEI începe MÂINE.
Sunteți pregătit?

Succesul de mâine înseamnă investiții pe termen lung în EDUCAȚIE.

O nouă generație trebuie să se pregătească pentru o lume în care calculatoarele vor fi omniprezente, iar cunoștințele de informatică vor reprezenta o condiție obligatorie a performanței în toate domeniile.

Într-o lume în care tehnologia se înnoiește infinit mai repede decât programa școlară, **GAZETA DE INFORMATICĂ** ți oferă o variantă mereu actuală a fundamentelor și o viziune mereu deschisă a viitorului.

Special pentru ELEVI.

abonați-vă AZI și veți fi pregătiți pentru MÂINE.

Nume: Prenume:

Adresă:

Cod poștal: Localitate: Tel./Fax:

V-am expediat lei, cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. din data de .../.../.....
pentru Computer Press AGORA, în contul: 2021400027100178, Banca Transilvania, filiala Mureș.

Doresc să mă abonez la: ☐ Gazeta de Informatică - 20.000 lei
5 apariții (februarie-iunie 1998)

Expediați acest talon pe adresa: Computer Press AGORA, CP 172/1, 4300 Tg. Mureș; sau prin fax la: 065-166290. Informații suplimentare la tel.: 065-166516.

Posta Game Over

Cealîcu Al. Ciprian

Noi existăm și o să mai existăm, că n-avem vreun motiv ca să nu. Despre partea închinării... pardon a Starcraft-ului, nu poți să capturezi clădiri, ci numai să infestezi Comand Center-urile teranilor cu Queen-urile zergilor. Browser... mda, o să fie, da' io nu știu ce vă trebe' și chiar avem încredere în voi că vă descurcați și fără. Pe mine unul, mai rău mă încurcă.

Ciolly

Frumușele desene. Și noi am vrea 100 de pagini da' asta implică mari schimbări de multe chestii și nu sunte pregătiți încă. Joc complet nu se poate că de-aia s-a inventat legea copyright-ului. A fost odată o încurcătură prin occident cu o revistă care a făcut o chestie dintr-asta din greșeală. E drept că tirajul s-a vândut ca vântul (jocul costa 40\$ și revista vreo 2) dar s-a lăsat cu un proces greu. Brrrr...

Naicu Alexandru

La Muzica nu ți-a răspuns nimeni pentru că s-a schimbat numărul. Acum e 313.96.69. În vederea colaborării cu Securitatea, pardon, cu noi, poți să trimiți fără rezerve articole, iar noi tot, fără rezerve le vom arunca în pagini. Binenteles dacă sunt bune-bune. Ai dracu' grecii ăia.

Dudău Valeriu

În Quake doi se pot scoate scrin șoate cu cel de-al doșpelea F; nu poți să joci și multi și să ai și parte de monștri.

Dan Manolescu

Ai fost aproape (191 de nume de fete), da' sâc, sâc, sâc, că nu l-ai luat. (n.r.: să ști că ești luat la ochi. L-ai făcut pe Fane, în cuvite cu perdea, e drept, GRAS. Țsta e un lucru grav.)

Ghost

Foarte bine că te-ai apucat de Quake. În altă ordine de idei, ne acuzi că folosim atributul de "clonă" pentru unele jocuri, în speță Pax Imperia, care e "clonat" după Master Of Orion. Citez: "Dacă e să considerăm așa, Quake și DOOM sunt clone de Wolfenstein (...) Total Annihilation și Starcraft, clone de Warcraft 2". E o aberație să spui că Quake-ul sau DOOM-ul sunt clone de Wolf3D, iar de Total Annihilaton "clonat" după Warcraft 2, ce să mai vorbim. Argumentele nu-și au rostul. Clonarea unui joc presupune "apăsarea" pe aceleași pedale artistice, tehnice sau "marșarea" pe aceleași idei și nicidecum apartenența la același gen. Astfel, da, Pax Imperia e o clonă de Master Of Orion iar... știu eu, Corridor 7 o clonă de DOOM. Până și Duke

Nukem a fost numit - și nu de către noi - "King of the DOOM clones". Cu asta nu sunt în totalitate de acord, dar... ca idee generală, mă-nțelegi?

Uyk

Nouă ne-a plăcut Starcraft-ul foarte tare și nu este adevărat că cine are mai multe unități câștigă. Nu, nu!

Tanya

Dragă Tanya articolele noastre nu sunt niște prezentări pur-și-simplu ale unor jocuri, ci viziunea noastră (tot) pur personală despre jocul respectiv. Asta este linia revistei - revistă de atitudine - și așa va rămâne. Deci în ceea ce privește felul în care scriem articolele, cam asta este.

La rubrica Most Wanted nimeni nu a uitat de Tiberium Sun dar, după cum am mai zis Most Wanted-ul a fost făcut după dorințele noastre foarte subiective și cum noi așteptam mai mult Total Annihilation 2... Vezi dar că acum s-a mai reparat treaba.

Și felicitări pentru examenul luat. Nu te entuziasma, liceul, ca și bufnițele, nu este ceea ce pare, este cu totul altă arătare.

Adi din Baia Mare

Da, și nouă ne place Diablo și așteptăm cu nerăbdare Diablo 2. Coduri nu mai punem în revistă ci, eventual, pe CD. Happy?

Casper

Ne-am speriat rău de tot când am citit scrisoarea și ne-am angajat câte trei bodyguarzi de persoană, așa că acum nu mai poți să-ți pui în aplicare promisiunile. Cât despre prietenu' ăla al tău, se pare că nu prea are încredere în el. Noi nu aruncăm la coș decât crap-ul.

Nemerschi Andrei

Mulțumim pentru complimente. Poți să scrii cât vrei, cel mai bine e să aibă cam șase zecimi de pagină 210x290 mmm, text cu-corp de 8, leading 9, tracking normal. Și cu diacritice. Hip, hip, uraaaa!

Lord Cracker

Acceptăm de la cititori programe, articole și în general tot ce este de calitate și merită publicat.

Horza

Da, în vremurile astea de restiște părinții și-au cam luat-o în cap. După ce că vor să înveți toată ziua, vor să te duci la cumpărături și să-ți faci prieteni serioși, când să te relaxezi și tu cu

un joc, o oră două acolo îți lockează tastatura. Las' că te faci tu mare și-o să le lockezi și tu tele-jurnalul.

Cearny

Răspunsuri multe, vrei 'mneata. Așadar:

- Revista e tehnoredactată cu Quark Xpress 4.0. N-ai găsit pagina noastră de web pentru că adresa nu e nici www.gameover.kappa.ro și nici www.gameover.ro este... pam, pam:

<http://gameover.kappa.ro/>

deci fără www.

- Pagina server-ului de Quake o găsești la adresa gameover.kappa.ro/qw/. Server de Quake 2 nu cred să se facă într-un viitor foarte foarte apropiat, motive fiind destule. Cel mai important este că al doilea Quake nu este apreciat la adevărata valoare la noi în țară, probabil asta depinzând mult de cerințele de sistem pe care le are (dacă vrei să meargă BINE). Implicit, death-match-ul în Quake 2 este lăsat în urmă la noi de către cel din Quake 1, iar un server de așa ceva s-ar bucura, foarte probabil, de mult mai puțin succes.

- CD-ul era deja făcut când ai scris tu, așa că nu-i mai pot influența conținutul. Oricum, sper să te mulțumească.

- Review de Team Apache n-avem, motivul fiind locul. Celelalte, după cum vezi, au încasat câte un scor.

- Posterul e mai mare și separat, chiar dacă nu e cu Commandos și... așa, Dominion. O să fie.

- Cover Story la numărul 9 este Heavy Gear, la numărul 8 e Dark Reign.

- Și, în sfârșit de ce rușii nu ne sunt mai prieteni ca americanii? Păi... pentru că... er... cum adică mă, nu ne sunt rușii mai prieteni? Ia gândește-te!

Și-acum gata, te-am lămurit?

Lavin Alexandru

Cel mai original și mai COOL mod de a ne prezenta lista personajelor feminine. Andrei era entuziasmat rău de tot. Limbajul îl ai, prietene. Pe cuvânt. Mai scrie. Tot așa.

Iancu Barbărasă

Intenționat te-am lăsat la urmă. Vezi, dacă băgam "felii" din scrisori, nu mai apucam să-ți mulțumesc pentru aprecieri. Probabil pe viitor Posta Redactiei o să fie pe CD, iar acolo o să se poată, fără să ne înjure nimeni.

Aoleu! Le cer scuze celor cărora nu le-am răspuns, dar nu mai... am... l... loc. Hai p... pa!

- Bugs.

PHILIPS • DAEWOO • HYUNDAI



radio-casetofoane
combine muzicale
televizoare
aparate electrocasnice

Toate mult mai **mari**

Calea Victoriei 41 - 43 • Telefon: 313.96.69